MEGARAPORTY: SILENT HILL: DOWNPOUR i DRAGON AGE 2

GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

NEO PLUS

LUTY 2011 / 02/2011

CENA: 9.99 zł (w tym 8% vat)

PS3 I XBOX 360 I PSP I Wii I DS I iPHONE

PIERWSZA RECENZJA

TEST DRIVE UNLIMITED 2

TO NIE TYLKO WYŚCIGI, TO SYMULATOR ŻYCIA MILIONERA!

+

FELIETONY: GRABARZ, KRECZMAR, MARTINEZ, QUENTIN, VON ZAY

WYWIAD Z TWÓRCĄ TWO WORLDS II

PLAYSTATION MOVE vs. KINECT: RUNDA DRUGA

RECENZJA

KILLZONE 3

MIAŻDZY CZY ROZCZAROWUJE?

RECENZJA

MARVEL vs. CAPCOM 3

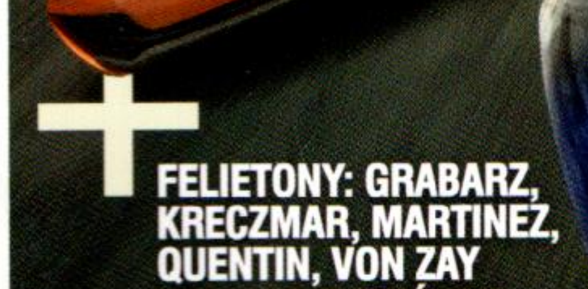
STARCIE DWÓCH ŚWIATÓW

www.neogo.pl

ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

NR 143

ZRECENZOWANE



DEAD SPACE 2

MASS EFFECT 2 PS3

DC UNIVERSE ONLINE

GHOST TRICK

W NUMERZE: UNCHARTED 3 / MORTAL KOMBAT / ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON / SHIFT 2 UNLEASHED / PORTAL 2 / JOURNEY

3D Compatible Game

18+ www.pegi.info

PlayStation Network

ZNAJ SWOJEGO WROGA

Pozbawieni wsparcia. Daleko za liniami wroga. Nie mają innego wyjścia. Pozostaje jedynie stawić wrogowi czoła i walczyć. Wykorzystaj budzącą respekt broń Helghastów, przyswój ich bezlitosne taktyki, a ich własny sprzęt ciężki zwróć przeciwko nim. Aby przeżyć na Helghanie, musisz poznać swojego wroga.

23.02.11

PS3™

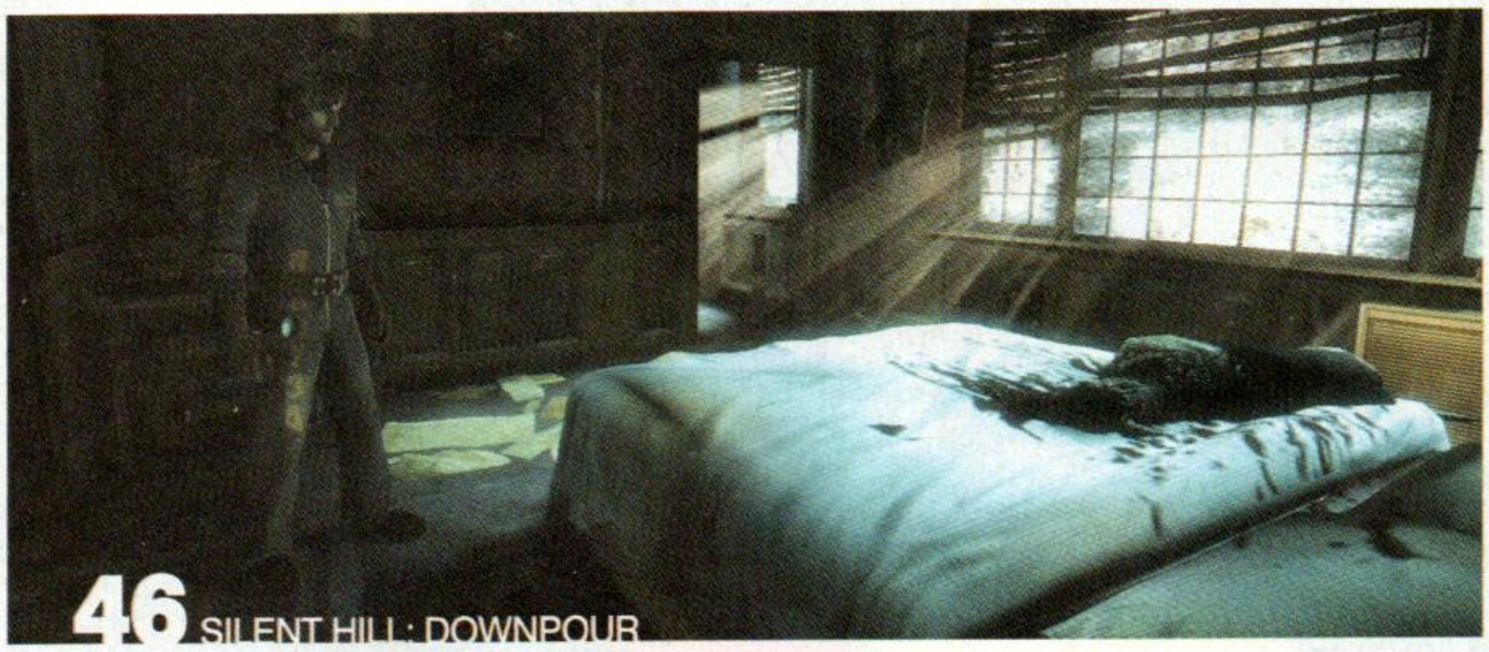
PlayStation 3

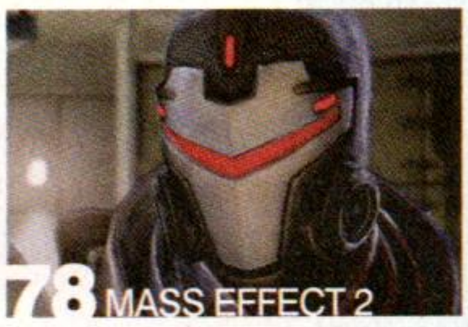
PlayStation Move

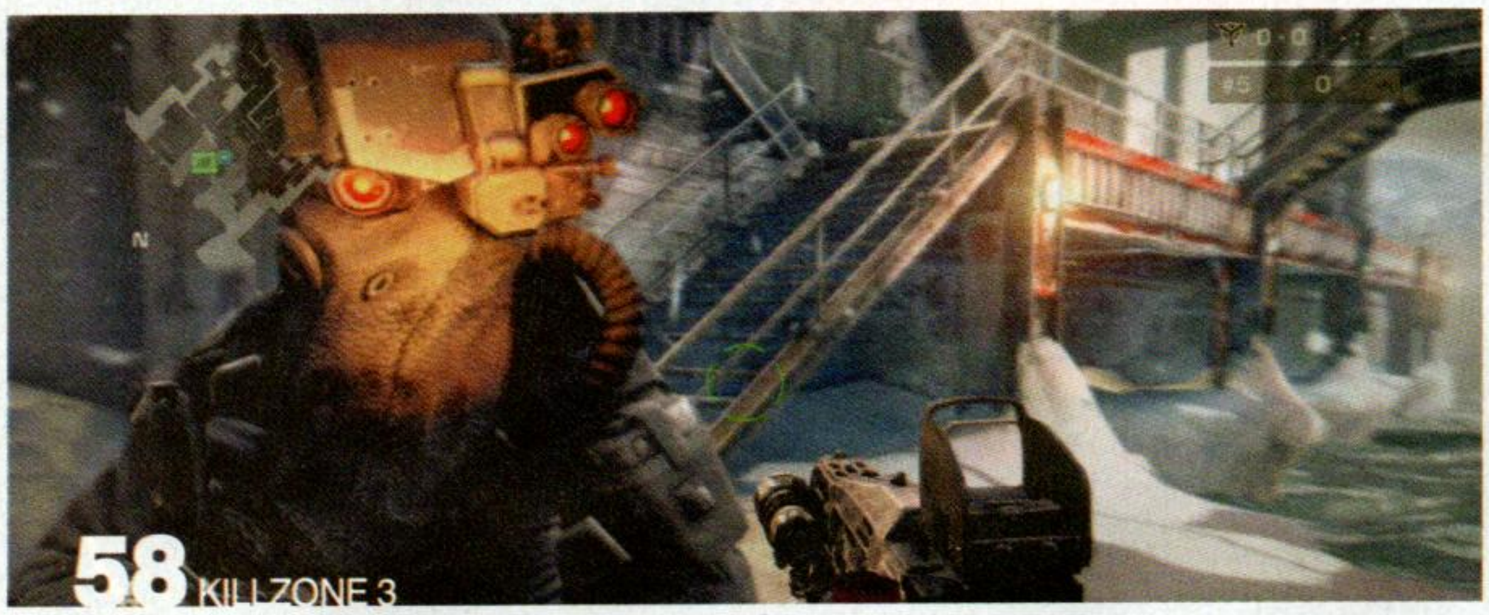
W pełni grywalny z PlayStation®Move

SONY
make.believe

MENU // LUTY 2011







SPECJAŁ

046> SILENT HILL: DOWNPOUR
Pierwsze informacje i screeny z kontynuacji kultowej serii.

050> KWESTIA CZASU
A to z kolei sequel Kwestii Ceny z poprzedniego numeru.

052> DRAGON AGE II
Już grane: DrMax relacjonuje postępy prosto z pokazu nowej gry Bioware.

NEWSFLASH

008> MOVE vs. KINECT: RUNDA DRUGA
Analiza Miela: czy wojna konsol skupi się teraz na kontrolerach ruchowych?

012> THQ GAMERS DAY
Quentin relacjonuje z Nowego Jorku.

016> KONFERENCJA NINTENDO W AMSTERDAMIE
Nintendo podało datę europejskiej premiery 3DS!

018> VERSUS: SKYRIM
DrMax vs. Sasori: czy nowe Elder Scrolls zarządzą?

020> WYWIAD: GAMELION STUDIOS
Rozmawiamy z autorami pierwszych polskich gier dostępnych na PlayStation Store.

024> TETSUYA MIZUGUCHI O CHILD OF EDEN
Nowy cykl: Sprzedaj nam grę, czyli developer bez cięć.

026> WYWIAD: REALITY PUMP
Two Worlds II osiągnęło ogromny sukces. Rozmawiamy z jego współtwórcą.

030> GRA WSTĘPNA: 5 x ACTION RPG
Jaki potencjał mają nadchodzące zręcznościowe erpegi?

032> NEWSFLASH
Branżowe newsy opatrzone stosownym, bądź nie, komentarzem.

035> 2011 ROKIEM SONY?
W tym roku szykuje się najmocniejszy atak Sony na hardcore'owych graczy. Przyglądamy się tematowi.

ZAPOWIEDZI

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON >22
FROM DUST >28
JOURNEY >28
MORTAL KOMBAT >38
OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER >34
SHIFT 2 UNLEASHED >36
PORTAL 2 >40
X-MEN DESTINY >27

STAŁE

027> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

042> PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA
Felieton Tomka Kreczmara.

044> ŚWIAT WEDŁUG NERDA
Felieton Quentina.

056> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

084> RETROPLUS
Stare gry! Felieton Martineza! Wywiad z Borkiem!

094> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

ANGRY BIRDS >70
APACHE: AIR ASSAULT >71
BATMAN: THE BRAVE & THE BOLD >62
CRASH TIME 4: THE SYNDICATE >67
DC UNIVERSE ONLINE >82
DEAD RISING 2: CASE WEST >67
DEAD SPACE 2 >68
FALLOUT NEW VEGAS: DEAD MONEY >66
GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE >63
GRAY MATTER >81
HYSTERIA PROJECT >70
ILOMILO >76
I MUST RUN! >70
KILLZONE 3 >58
MARVEL vs. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS >72
MASS EFFECT 2 /PS3 >78
MEGAMIND: ULTIMATE SHOWDOWN >62
MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE >80
MINDJACK >77
MICROBOT >76
N.O.V.A. >70
RASKULLS >67
RAVING RABBIDS: TRAVEL IN TIME >62
REAL RACING 2 >80
SHADOW GUARDIAN >80
TEST DRIVE UNLIMITED 2 >64
ZEIT 2 >76

NAJLEPSZE GRY
EKSPRESOWA WYSYŁKA

email: ultima@ultima.pl
tel: (22) 485-52-11

ULTIMA.pl
Świat Elektroniczne Rozrywki
www.ultima.pl

Edycja Helghast

- replika hełmu żołnierza Helgastów
- figurka DC Unlimited helghańskiego zwiadowcy (17 cm)
- album z grafikami koncepcyjnymi z uniwersum Killzone (100 stron)
- bonusowe materiały wideo o powstawaniu Killzone 3
- Voucher pozwalający na pobranie takich elementów, jak:
  * ścieżka dźwiękowa Killzone 3
  * temat dla konsoli PlayStation 3
  * Retro Map Pack (dwie najpopularniejsze mapy z Killzone 2)
  * całkowity dostęp do wszystkich broni i zdolności
  * i inne!

~~599,90 zł~~ 489,90 zł

Edycja kolekcjonerska

239,90 zł

Ekskluzywne DLC

199,90 zł

ASSASSIN'S CREED MARKET

figurka Ezio
109,90 zł

199,90 zł

ultima.pl/assassin_creed_market

109,90 zł

GRA AUTORSTWA POLSKIEJ EKIPY PEOPLE CAN FLY

premiera: 25.02.2011 · polska wersja językowa!

~~229,90 zł~~ 199,90 zł

Dostęp do bety Gears of War 3!

Viva La Revolución

To naprawdę luty? Gorąco, jak w... listopadzie

Luty miesiącem zmian w NEOplus, przynajmniej jeśli chodzi o pierwszą połowę magazynu. Postanowiliśmy rozruszać nieco skostniałą formułę newsów i wzbogacić ją o... No właśnie, to trochę szerszy temat. Po pierwsze – nasze analizy trendów panujących na rynku, czego przykładem jest otwierający dział materiał Move vs. Kinect: Runda Druga. Będzie też więcej felietonów – do Grabarza i Quentina dołącza Tomek Kreczmar, czyli jedyna osoba, która na poważnie robi w naszym kraju telewizję o grach, a także wszechstronnie uzdolniony Von Zay. Po drugie – obiecuję więcej naszych komentarzy, czy to w formie NEO Comments, czy osobnych tekstów – takich, jak choćby nowy Newsflash. Będzie też więcej wywiadów z osobami z branży. W Polsce też mamy swoich bohaterów, ludzi sukcesu, twórców uparcie realizujących swoje wizje i docenianych na całym świecie – będziemy do nich docierać. Za chwilę – przewracając kolejne strony – sami zobaczycie co jeszcze przygotowaliśmy na lutową rewolucję.

Przy tym wszystkim nie zapominamy także o grach, bo to w końcu na nie najbardziej czekamy, nimi się jaramy i one są paliwem każdego medium traktującego o tej branży. Dlatego jak zawsze numer pęka od zapowiedzi, raportów i recenzji najnowszych hitów, jak choćby wypatrywane z nadzieją przez wszystkich posiadaczy PS3 przepiękne Killzone 3, spóźniony o rok (ale wciąż witany z otwartymi ramionami) Mass Effect 2 i szokująco dobre DC Universe Online. Mamy także Marvel vs. Capcom 3, Test Drive Unlimited 2 oraz Dead Space 2. W styczniu Quentin odwiedził Nowy Jork, gdzie obejrzał najnowsze propozycje THQ, z kolei DrMax zawitał w Monachium i miał możliwość solidnie ograć Dragon Age II, Shift 2 Unleashed i już kultowy Portal 2.

Niespodzianka czeka także w Retro – udało mi się zaprosić na łamy enplusa Martineza, prawdziwą legendę branży, twórcę Top Secret i naszego matecznika Secret Service, którego felietony od tego numeru będą ozdobą magazynu. Powiększyliśmy i przemodelowaliśmy też FAQ, wzbogacając je o Wasze wypowiedzi z NEOgo i forum.

Koniecznie dajcie znać co sądzicie o naszych nowych propozycjach. Zapraszam do lektury magazynu i widzimy się za miesiąc – na początku marca. Będzie ciemno, będzie strasznie, ale jak zawsze będzie ciekawie. //Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
kuuuu##a, Sev, trafili mnie!
Dobrze przeczuwał Mielu jeszcze w grudniu mówiąc, że przez najbliższe kilka miesięcy szykuje się taka jazda, jak kiedyś w okresie przedświątecznym. Święto core'owców będzie trwać do maja – już pukają L.A. Noire, Duke, Dragon Age, Bulletstorm, Crysis, Hunted, Homefront, Motrorstorm czy Socom – wydawcy nie zwalniają tempa. Nie zwalniamy i my, choć przyznam, że wory pod oczami mam już niemal takie, jak senator Palpatine po przemianie w Imperatora. Ale co tam – gramy, piszemy i jaramy się. Ogień!

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
szo-rju-ken!
Odświeżanie pisma na dobry początek roku? Chcieliście, to macie. Gulash już pewnie to napisał, ale powtórzę – dajcie znać, co myślicie o zmianach. I co jeszcze chcielibyście zobaczyć. Przebudowa wciąż trwa, więc przez najbliższe kilka miesięcy będzie ciekawie. Leniwy pierwszy kwartał? Śmiać mi się chce, jak sobie przypomnę, jak nudno było na początku roku jeszcze jakieś trzy, cztery lata temu. A teraz hitów jak „mrówków". Najlepsze w tym miesiącu? Deadpool nabijający się z bohaterów Capcomu. Bezcenne.

GRZEGORZ BROL // Fax
gulash wymiata w bijatykach
Próbowałem grać w Gran Turismo 5. Naprawdę. Nie obchodzi mnie czy to lepsza, czy gorsza gra od FM3. Chciałem spróbować. Najpierw odrzuciło mnie ładowanie danych w menu. Litości, ile można czekać? Później nie wiedziałem, które samochody są ładne, a które ładne inaczej. W końcu spodobał mi się model jazdy, szczególnie na kierownicy, bo to niespotykana jakość i realizm w grach wyścigowych. Jednak sterylność tras, wozów i w ogóle całej gry zabija przyjemność. To jak wizyta w muzeum.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
bulletstorm, bitches!
Wow, dawno nie miałem w miesiącu takiej amplitudy ocen. Z jednej strony przegenialny, innowacyjny, świetnie napisany Ghost Trick: Phantom Detective na ciągle żywego DeeSa, a z drugiej krapiszczon nieziemski, głęboko zepsuty i nielegalnie brzydki Mindjack. Niebo a Ziemia. Uważam jednak, że nie można bać się wystawiania wysokich ocen świetnym grom (nawet jeśli są niszowe), ani zjeżdżania z góry na dół oczywistych pomyłek (nawet od wielkiego wydawcy). Tak się ocenia gry.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
silly people can fly!
Tak się jakoś złożyło, że ostatnio w ciągu niespełna dwóch dób nalatałem się samolotami tyle, co przez wcześniejsze dwadzieścia lat. Niby nic, chociaż z tych czy innych względów samoloty i lotniska wywołują ostatnimi czasy u niektórych emocje silniejsze niż zwykle. Ludziska zdecydowanie powinni rzadziej oglądać TV. Monachium jest w porządku, a w kioskach sprzedają tam cycate kufle do Weißbier. Pozdrowienia dla szacownego grona fachowców, z którymi przyszło mi zwiedzić okoliczne lokale.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
second life replay
Ostatnie tygodnie przynosiły tak niewiarygodne rozstrzygnięcia kilku spraw ciągnących się za mną od paru lat, że bez wątpliwości mogę stwierdzić, że styczeń był dla mnie najdłuższym miesiącem w życiu. Cierpiało na tym trochę granie, ale na szczęście ukazało się DC Universe Online i pokazało, że życie toczy się nie tylko w realu, ale także na serwerach Sony. Teraz problem jest jeden – znalezienie odpowiednich proporcji. 15 Euro abonamentu w DCUO niech będzie wskazówką.

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
wolę pudełko
Mówi się, że pekunia to nie omlet, ale w dalszym ciągu niektóre gry mamy poblokowane – przynajmniej na XBL. Pałętało mi się 400 punktów, to pomyślałem sobie, czemu nie poszlachtować zgniłków w DR: Case Zero? Nie mogę, bo mam złe IP. No to łykam Risk w promocji, bo uwielbiam Risk i już. Nie działa, wiesza się na ekranie tytułowym. Już chciałem pisać do EA, żeby oddali mi omlet, bo ich gra pekunia, ale udało się obejść jakoś problem. Żółta kartka dla e-dystrybucji.

ADAM ZDANOWSKI // Blizz
ol' geezer
Zawsze byłem zwolennikiem jarania się nowymi grami, niż wspominania, jak to świetnie było dawniej. Jednak w obliczu nadciągających 3DS i PSP2 zacząłem się zastanawiać, po co mi kolejna platforma do grania, a tym bardziej przenośna. Czy interesują mnie nowe tytuły na te konsole? Odpowiedziałem sobie, że nie, natomiast myśl o posiadaniu w kieszeni emulatora PSXa i przejścia jeszcze raz niektórych perełek wywołała u mnie niezdrowe emocje. Chyba dziadzieję.

Special Guest Stars: Grabarz, Martinez, Quentin, Tomek Kreczmar, Von Zay

Numer 143 // **luty** 2011
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //**mielu@neo-plus.pl**
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol //**fax@neo-plus.pl**

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Marcin Sikora, Michał Szymczak, Adam Zdanowski
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

9 – z dziesięciu najpopularniejszych płatnych aplikacji na iPhone'a w USA, to gry. W Wielkiej Brytanii w Top 10 znalazło się ich aż osiem. Krótko mówiąc, telefon Apple'a jest przenośną konsolką pełną gębą. Witamy w rodzinie.

50 – dolarów bez centa zapłaciła firma Columbus Nova za Harmonix. Viacom zarobi grube miliony m.in. ulgi podatkowej przyznanej za straty poniesione w inwestycji. Bez obaw, Harmonix wciąż dłubią nad Dance Central 2.

103 – minuty, czyli dwie godziny bez kwadransa w sumie będą trwały scenki przerywnikowe w Dragon Age 2. Dla porównania, w Killzone 3 jest ich „tylko" siedemdziesiąt minut. Cieszyć się, że w krótkiej (6-8 godzin) strzelance Guerrilla aż taki nacisk położono na fabułę, czy narzekać, że w gigantycznym erpegu na sto godzin scenek będzie tak mało?

350 – pracowników Disney Interactive, czyli około połowy zatrudnionych, dostało wypowiedzenia. Zamknięto m.in. Propaganda Games. Niejasny jest los Junction Point, twórców Epic Mickey. Gra tylko w USA trafiła do 1,5 miliona odbiorców, ale Disney zakładał większą sprzedaż. DI przejdzie restrukturyzację i skupi się na grach casualowych. Panie Spector, wracaj pan do tworzenia gier pokroju Deus Ex.

1099 – złotych kosztuje w tej chwili 3DS (preorder) w sklepie Ultima.pl. Pękła bariera tysiąca peelenów za konsolkę przenośną. Nintendo założyło, że w ciągu roku od premiery sprzeda między 4,5 a 5 milionów egzemplarzy handhelda w Europie. Nawet NDS nie miał tak dobrego startu. Wierzymy w Nintendo, ale chyba tym razem trochę zbyt optymistycznie podchodzą do sprawy.

BULLETSTORM.COM

BULLETSTORM

PREMIERA

25.02.2011

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
NA PC DVD, PLAYSTATION®3 I XBOX 360™.

© 2011, People Can Fly Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. People Can Fly i logo People Can Fly, Bulletstorm oraz logo Bulletstorm są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi People Can Fly w Stanach Zjednoczonych Ameryki i/lub innych krajach. Epic, Epic Games, Unreal oraz loga Powered by Unreal i Epic games są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Epic Games Inc. w Stanach Zjednoczonych Ameryki i/lub innych krajach. EA i logo EA są są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. „PS", „PlayStation", „PS3", „PS3" i „" są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Windows, Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft. "Games for Windows" i logo Windows Start button są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

NEWSFLASH

FAKTY · [illegible]IE · K[illegible]ENTA

WOJNA DOPIERO SIĘ ZACZYNA

Move vs. Kinect: Runda Druga

Następna generacja konsol odwołana – zamiast niej dostaliśmy kontrolery ruchowe. Kurz po premierach obu urządzeń już opadł. Co dalej?

Obie firmy nie podają danych sprzedaży ich kontrolerów ruchowych, a jedynie chwalą się liczbą urządzeń dostarczonych do sklepów. Sony pod koniec listopada zakomunikowało, że w dwa miesiące wysłało do sklepów cztery miliony egzemplarzy Move. Wynik imponujący, ale Microsoftowi udało się go przebić. W ciągu sześćdziesięciu dni od premiery gigant dostarczył do sklepów osiem milionów Kinectów. To oznacza, że założono bardzo wysoką sprzedaż kamery. Na polskie warunki takie wyniki mogą wydawać się nieprawdopodobne, bo u nas cena Kinecta jest bardzo wysoka. Tymczasem w Stanach kosztuje ona mniej niż Wii, czyli w porywach dziesięć procent miesięcznej pensji przeciętnego Amerykanina, a nie jedną czwartą jak w Polsce.

Oba kontrolery ruchowe zaliczyły świetny start, jednak na razie nie zobaczyliśmy niczego, czego nie znalibyśmy z Wii (lub DSa). Pojawiły się gry taneczne – na Kinecta w dniu premiery, Move musiał trochę poczekać na SingStar + Dance; są klony Nintendogs, przy czym Kinectimals to zupełnie nowa gra, a EyePet już był wcześniej na rynku – posiadacze starej wersji mogą ściągnąć z sieci łatkę dodającą obsługę Move, a kto gry jeszcze nie ma, może ją kupić w nowej wersji przygotowanej z myślą o kontrolerze. Nie brakuje też gier ruchowych, czyli fitnessów, które masowo ukazywały się na Wii. Są też obowiązkowe zestawy minigier sportowych, czyli Kinect Sports i Sports Champions, znikające z półek sklepowych na fali popularności Wii Sports. Jeśli to miałoby być wszystko, co mają do zaoferowania graczom Kinect i Move, już dziś znalibyśmy odpowiedź na pytanie, jak będzie wyglądać przyszłość – za pomocą kontrolerów ruchowych będziemy grali w to samo, co na Wii, tylko w ładniejszej grafice.

Jeśli chodzi o gry dla hardcore'owców, różdżka nie pozostawia wątpliwości, kto tu rządzi. Lada dzień wyjdzie Killzone 3 – o sterowaniu Move przeczytacie w recenzji w tym numerze Enplusa. W kolejce już czeka SOCOM 4, którego testowaliśmy na E3, a jak ktoś chce jeszcze dziś zagrać w FPSa za pomocą Move, może sobie ściągnąć patcha do MAG. Oczywiście, już Wii pokazało, że kontrolery ruchowe świetnie nadają się do tego typu gier, ale Sony ma w tym miejscu sporo szczęścia. Konsolę Nintendo kupili głównie gracze niedzielni, więc głos hardcore'owców grających w Call of Duty na Wii i zachwalających ten sposób sterowania, jest praktycznie niesłyszalny. Ilu core'owych graczy miało okazję spróbować FPSa na wiilocie? Teraz oni będą mogli poznać nowy rodzaj sterowania na PlayStation 3. To świetna okazja dla wydawców i producentów gier na Wii, którzy nie osiągnęli sukcesu na konsoli zdominowanej przez tytuły Nintendo. Aragorn's Quest, czy mające niedługo ukazać się No More Heroes: Heroes' Paradise uświadamiają, że PS3 może doczekać się mnóstwa konwersji niezłych, a nawet bardzo dobrych, ale niedocenionych tytułów z Wii. Na konsoli Sony dużo łatwiej będzie im znaleźć odbiorców. SEGA mogłaby w końcu zarobić na MadWorld.

Microsoft na razie tylko opowiada, że na Kinekcie również da się grać w core'owe tytuły. Szef Lionhead, złotousty Peter Molyneux prosi, by dać developerom trochę czasu. Przypomina, że jego ekipie przesiadka z klawiatur na pady zajęła pięć lat. To sprawy oczywiste dla każdego, kto od ponad piętnastu lat obserwuje ewolucję gier. Kto dekadę temu powiedziałby, że będziemy grać online, chowając się za murkami w Gears of War? Na wypalające mózg gry na Kinect trzeba po prostu poczekać. Na horyzoncie na razie majaczą Child of Eden od Tetsuyi Mizuguchiego, twórcy Reza i Lumines; Project Draco, czyli duchowy następca Panzer Dragoon; Steel Battalion od Capcomu, Codename D autorstwa Goichi Sudy i Rise of Nightmares od SEGI. To wszystko japońskie tytuły, a jak wiadomo, tamtejsi developerzy nie radzą sobie na konsolach obecnej generacji. Kinect daje im szansę powrotu do gry – to nowy start dla twórców z całego świata, każdy ma szansę zabłysnąć nowymi ideami, wykazać się kreatywnością. Japończycy specjalizują się w „dziwadłach", przez ponad dwadzieścia lat byli motorem napędowym branży, dlatego – nie zważając na ich obecny kryzys – nie wolno odrzucać myśli, że właśnie oni wymyślą jak powinny rozwijać się hardcore'owe tytuły na Kinecta.

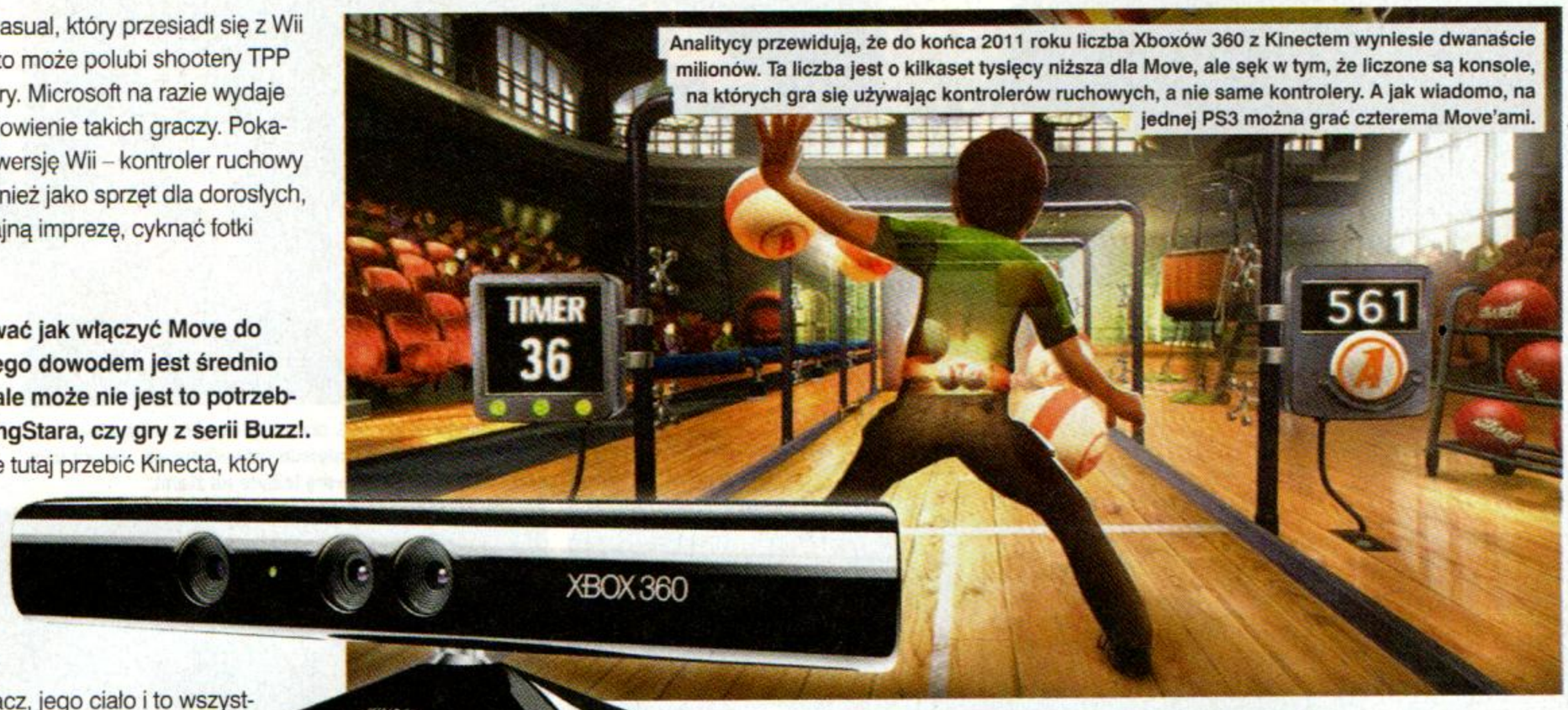
Jeśli chodzi o gry dla hardcore'owców, różdżka nie pozostawia wątpliwości, kto tu rządzi. Microsoft na razie tylko opowiada, że na Kinekcie również da się grać w core'owe tytuły, a Sony ostro działa

A może nie ma sensu na siłę dokładać sterowania ruchem do strzelanin? Dyrektor kreatywny Kinecta Kudo Tsunoda nie jest zainteresowany implementacją obsługi Kinecta do już istniejących gier: „Interesuje mnie jak wykorzystać jego możliwości i dostarczyć graczom zupełnie nowe wrażenia. Weźmy na przykład gry z rozbudowaną fabułą, gdzie ważnym elementem jest stosunek gracza do bohaterów. Dzięki Kinectowi możesz skorzystać nie tylko z gestów, ale też głosu i wprowadzić rozmowy z postaciami z gry. Chodzi generalnie o rozpoznawanie zachowań gracza. Dzięki temu możesz wprowadzać do gry elementy zarezerwowane dotąd tylko dla prawdziwego życia". Ta wypowiedź powinna dać nam do myślenia. Sony i Microsoft nie stworzyli kontrolerów ruchowych, by przekonywać core'owców do odłożenia padów na półkę. Priorytetem jest poszerzenie grupy odbiorców Xboxa 360 i PlayStation 3. Na przykład poprzez odebranie klientów Nintendo. „Wierzę, że Nintendo poszerzyło grono odbiorców (konsol – przyp. red) i wychowało generację grających dzieci, które teraz dorastają i chcą doświadczenia HD" – mówi były szef Take-Two Ben Feder. Kontrolery ruchowe są dla nich czymś naturalnym, a teraz zarówno Sony jak i Microsoft mają argumenty, by o nich walczyć. Japończycy chcą kontynuować ich edukację grową – stąd to ciśnienie, by obsługę Move dodawać do jak największej liczby gier ukazujących się na PlayStation 3 i dotyczy to zarówno tytułów first, jak

Pierwsze DLC do Call of Duty: Black Ops to First Strike. Cztery mapy do multiplayera i jedna do Dead Ops za 1200 MSP – już w lutym tylko dla Xboxa 360

i third party. Liczą na to, że casual, który przesiadł się z Wii na PS3 zagra w SOCOM 4, to może polubi shootery TPP i sięgnie po inne core'owe gry. Microsoft na razie wydaje się nie wierzyć w uhardcore'owienie takich graczy. Pokazuje im Kinecta jako lepszą wersję Wii – kontroler ruchowy następnej generacji, ale również jako sprzęt dla dorosłych, przy którym można zrobić fajną imprezę, cyknąć fotki i wrzucić je do sieci.

Sony próbuje wykombinować jak włączyć Move do zestawu imprezowego, czego dowodem jest średnio udany SingStar + Dance, ale może nie jest to potrzebne, skoro i tak firma ma SingStara, czy gry z serii Buzz!. Japończykom trudno będzie tutaj przebić Kinecta, który na osobach postronnych, nieobeznanych na grach robi olbrzymie wrażenie. Urządzenie Microsoftu zyskuje przede wszystkim prostotą obsługi. Już łatwiej być nie może – jest tylko gracz, jego ciało i to wszystko czego potrzeba, by grać. Każdy, kto zobaczy kamerę w akcji, a nie bawił się nigdy Eye Toyem, natychmiast przyzna, że to rewolucyjne urządzenie. Taką futurystyczną zabawkę łatwo reklamować, zwłaszcza gdy dysponuje się budżetem marketingowym pół miliarda dolarów, a właśnie tyle na promocję Kinecta przeznaczył Microsoft. Na przykład można zademonstrować ją w popularnym talk-show, co zresztą uczynił Microsoft pokazując Kinecta u Jimmy'ego Fallona (to w jego programie Naughty Dog po raz pierwszy zademonstrowało Uncharted 3), a nawet u samej Oprah Winfrey. To wdzięczny temat dla mediów i działający na wyobraźnię na pewno bardziej niż plastikowa pałka zakończona kolorową kulką. Tym bardziej, że ludzie już widzieli Wii i Move nie jest dla nich niczym nowym, jak Kinect. A jak coś jest nowe, to jest tajemnicą i rodzi ciekawość.



Analitycy przewidują, że do końca 2011 roku liczba Xboxów 360 z Kinectem wyniesie dwanaście milionów. Ta liczba jest o kilkaset tysięcy niższa dla Move, ale sęk w tym, że liczone są konsole, na których gra się używając kontrolerów ruchowych, a nie same kontrolery. A jak wiadomo, na jednej PS3 można grać czterema Move'ami.

Kamera Microsoftu rozpala wyobraźnię nie tylko graczy. Wielu zdolnych ludzi zadało sobie pytanie „do czego jeszcze można wykorzystać Kinect" i zabrali się do roboty, a efekty ich pracy można podziwiać wpisując w youtube hasło „Kinect hack". Granie przy użyciu kamery na pececie w World of Warcraft albo w Mario na emulatorze NESa jest jak najbardziej możliwe. Microsoft nie walczy z tym zjawiskiem, choćby dlatego, że lepszej reklamy Kinecta chyba być nie może – każde video pokazuje, że urządzenie ma ogromny, ukryty potencjał, a to pozwala budować hype. Nic tak nie napala graczy, jak wizja nieprawdopodobnych rzeczy, które czekają na nich w przyszłości.

Urządzenie Microsoftu zyskuje przede wszystkim prostotą obsługi. Każdy, kto zobaczy kamerę w akcji, a nie bawił się nigdy Eye Toyem, natychmiast przyzna, że to rewolucyjne urządzenie

Nie chodzi tylko o domorosłych programistów i inżynierów, a także to, jak firmy mające wpływ na branżę widzą przyszłość rozrywki. Ostatnio Asus zapowiedział stworzenie odpowiednika microsoftowej kamerki do pecetów, MS zresztą też już nie ukrywa, że Kinect będzie w niedalekiej przyszłości działał z komputerami. Przy okazji CES 2011 gigant z Redmond ogłosił, że wprowadzone zostanie sterowanie ruchem i głosem do interfejsu cyfrowych wypożyczalni video Netflix i Hulu, do których można dostać się z poziomu Live'a (co prawda nie w Polsce). Mówcie co chcecie, ale przyszłość bez pilotów do telewizorów czy DVD/Blu-rayów jest bliższa, niż mogłoby nam się to wydawać.

Do Kinecta pasowałoby hasło reklamowe PS3 „gra jest tylko początkiem". Już teraz dzięki niemu posiadacze kont Gold w Xbox Live mogą prowadzić video rozmowy. Sprytna kamera automatycznie dostosowuje kąt patrzenia, więc nawet jeśli rozmówcy się poruszają, pozostają w centrum obrazu. Co czeka nas w przyszłości? „Wyobraź sobie świat, w którym siedzisz w pokoju oglądając mecz piłkarski Brazylia kontra Anglia, a Xbox zauważa, że jesteś w t-shircie Brazylii i reaguje na to, dostarczając ci jeszcze bardziej brazylijskie doświadczenie" – mówi microsoftowy boss Kinecta Alex Kipman. Konsola mogłaby na przykład automatycznie wyszperać w sieci informacje o drużynie, statystyki z ostatnich miesięcy, a także nakierować na innych fanów posiadających Xboxa i np. szukających chętnego do gry w FIFĘ czy Pro Evo. To oczywiście tylko domysły, nie wiadomo, co dokładnie Kipman ma na myśli. Stąd już tylko krok do zindywidualizowanych reklam, jak to widzieliśmy w Raporcie Mniejszości lub Mass Effect 2.

PlayStation Move, to jedynie rozwinięcie pomysłu Nintendo. Sony przygotowało własną wersję wiilota, bardziej precyzyjną od oryginału (choć nie w każdym aspekcie lepszą – ot choćby Navi nie ma żyroskopów), co może znaleźć zastosowanie w grach logicznych pokroju Tumble. Trudno jednak wyobrazić sobie, by miała nastąpić jakaś rewolucja i narodziny nowego gatunku gier. Developerzy mieli cztery lata, by obejrzeć wiilota z każdej strony i wymyślić coś rewolucyjnego, dlatego należy spodziewać się raczej spokojnej ewolucji sterowania w klasycznych gatunkach. Można liczyć jedynie na pomysłowość ekip należących do Sony albo produkujących exclusive'y na PS3 – oni jeszcze nie mieli okazji wykazać się na Wii.

Obie firmy mają swoje pomysły na pokonanie Nintendo i przejęcie graczy niedzielnych. Obie po raz pierwszy oferują wyraźnie inne produkty. Ben Feder ma rację, PlayStation 3 z Move to Wii HD – z blu-rayem, rozbudowanymi opcjami sieciowymi. Move równie dobrze nadaje się do tytułów core'owych pokroju Killzone 3, jak i zabawek dla młodszych graczy w stylu Aragorn's Quest (a w niedalekiej przyszłości Sorcery i PlayStation Move Heroes). W sklepie PS Store można znaleźć 24 tytuły na Move, tymczasem gier obsługujących Kinect ze świecą szukać na Xbox Live Marketplace. Mało prawdopodobne, że Microsoft broni się przed zalewem crapów. To oni kontrolują treści pojawiające się na XBL, więc mogą po prostu zablokować publikację słabej gry. Microsoft z kolei próbuje pokazać, że Xbox 360 z Kinect, to Wii 2 – również ma rozbudowane opcje sieciowe, znajdziemy na niej mnóstwo hardcore'owych tytułów, ale jeśli chodzi o tytuły imprezowe, rodzinne itd., pozbycie się kontrolera na rzecz kamery jest krokiem naprzód w stosunku do konkurencji.

Która filozofia jest słuszna? Kto przekona klientów? W tej chwili większe powody do zadowolenia ma Microsoft, agresywna kampania marketingowa przynosi efekty, a Kinect sprzedaje się lepiej, niż zakładano. Tak jak zapowiadał Kudo Tsunoda, kamera Microsoftu obok iPada była najszybciej kupowanym gadżetem w USA w 2010, a w tym roku według analityków prześcignie sprzedaż tabletu Apple. Sony rónież nie powinno się martwić. Słynny analityk Michael Pachter przewiduje, że do końca 2011 roku łączna sprzedaż obu kontrolerów wyniesie pomiędzy 20 a 25 milionów sztuk. Może być nawet lepiej, bo zakładał, że do końca ubiegłego roku oba urządzenia trafią do ośmiu milionów użytkowników. Obaj producenci muszą uwijać się jak w ukropie, bo Nintendo długo nie będzie czekać z wprowadzeniem na rynek następcy Wii – spadek popularności konsoli i boom na Move oraz Kinecta to dla Ninty informacja, że już nie może dłużej zwlekać. Sony i Microsoft mają jeszcze trochę czasu zanim to nastąpi i muszą go jak najlepiej wykorzystać. Jasne jest, że w następnych kilku miesiącach najważniejszym tematem dla obu producentów będą kontrolery ruchowe. //**Mielu**

Kinect Hacks

NIEWIDZIALNY JAK WĄŻ
[http://tinyurl.com/kinhaknplus4]
Jedyna, niepowtarzalna okazja, by na własnej skórze przekonać się, co czuł Solid Snake, gdy używał kamuflażu optycznego. Kinect wymazuje obraz osoby stojącej przed kamerą, choć poruszający się kształt człowieka łatwo dostrzec.

CIENIE NA ŚCIANIE
[http://tinyurl.com/kinhaknplus2]
Jeśli jako dzieci bawiliście się w układanie rąk tak, by ich cień rzucony na ścianę przypominał kształtem ptaki i inne zwierzęta, to ten hack Was zainteresuje. Dzięki Kinectowi na ścianie (a raczej jej obrazie w telewizorze/monitorze) pojawia się wirtualny zwierz, który otworzy paszczę lub zamknie ją, gdy zrobicie odpowiedni ruch rękoma.

OBRAZ W 3D
[http://tinyurl.com/kinhaknplus1]
Obraz „widziany" przez Kinecta nie jest płaski. Kamera potrafi określić umiejscowienie gracza i przedmiotów znajdujących się wokół niego w trójwymiarowej przestrzeni, dzięki czemu można uzyskać prawdziwie trójwymiarowy obraz i za pomocą specjalnego oprogramowania oglądać go na kompie z różnych kątów.

OKO ROBOTA
[http://tinyurl.com/kinhaknplus3]
Latający (!) robot spogląda na świat okiem Kinecta, dzięki czemu wie, w jakim miejscu w przestrzeni się znajduje. Sam omija przeszkody. Pozostał maleńki krok do stworzenia Skynetu. Lepiej szykujcie betonowy bunkier, bo Dzień Sądu jest bliżej, niż myślicie.

KINECT + WIILOT
[http://tinyurl.com/kinhaknplus5]
Call of Duty 4: Modern Warfare w wersji „ultimate", czyli gramy (na pececie) za pomocą combo Kinect, wiilot i grucha. Oto doskonały przykład jak może wyglądać sterowanie hybrydowe (przy użyciu pada/innego kontrolera i Kinecta) w grach hardcore'owych.

Kingdom Under Fire II, hybryda Action Real Time Strategy (ARTS) i MMO miało być ekskluzywne dla Xboxa 360, tymczasem ukaże się również na PlayStation 3

INFO
DEVELOPER: NAUGHTY DOG
WYDAWCA: SONY
TERMIN: LISTOPAD
KONSOLA: PLAYSTATION 3

Uncharted 3
Drake's Deception

Naughty Dog ukręcili z piasku bicz

Uncharted 3 z mocą burzy piaskowej przetoczyło się przez światowe media na przełomie grudnia i stycznia. Pisaliśmy o grze już w poprzednim numerze NEO Plus, ale warto uzupełnić informacje, zwłaszcza, że druga okazja może długo się nie nadarzyć. Naughty Dog zaszyli się w nowej siedzibie studia i raczej nie wyjdą z niej aż do E3. W sumie dobrze, bo graczy trzeba umieć nakręcać, a nie przeładowywać informacjami. To zupełnie tak samo, jak stopniuje się napięcie w grze, a ten element Naughty Dog mają opanowany do perfekcji. Among Thieves rozpoczynało prawdziwe trzęsienie ziemi, ale później tempo kilkukrotnie to unosiło się (bieganie po dachu jadącego pociągu i walka z helikopterem), to opadało (wizyta w tybetańskiej wiosce). Identycznie będzie w trzeciej części. „Drake znajdzie się w wielu szalonych sytuacjach, ale damy graczom szansę złapania oddechu i przygotowania się do nadchodzących wydarzeń" – mówi Evan Wells, jeden z założycieli Naughty Dog.

Niczego innego nie spodziewamy się po twórcach jednej z najlepszych gier tej generacji. Słuszne jest założenie, że zobaczymy więcej tego samego, tylko zrobione lepiej, choć jak mówi lead designer Justin Richmond, pokusa spróbowania czegoś nowego jest bardzo duża. „Zawsze jest taka chęć zrobienia rzeczy inaczej, wymyślenia gry na nowo. Dobre jest to, że jeszcze nie zrobiliśmy z Drake'iem wszystkiego, co chcielibyśmy. Są pewne cele technologiczne, które wciąż chcemy osiągnąć, zrobić pewne rzeczy w systemie rozgrywki". Richmond zapewnia, że gdy nadejdzie dzień, w którym Naughty Dog poczują się znudzeni serią Uncharted, nie popełnią tego błędu, co Eidos i nie zaczną wprowadzać zmian do serii na siłę. „Nie zepsujemy jej. Zabierzemy się za tworzenie czegoś innego".

Jeden element bezsprzecznie powinien zostać poprawiony – walki z bossami. Podobno ma być ich tyle samo, co w drugiej części, chociaż Amy Henning – reżyser kreatywny – ich nie lubi. Czasami są jednak niezbędne, co tłumaczy Richmond: „Potrzebowaliśmy złego gościa w pociągu. Wiedziałeś, że jest z przodu i przetrzymuje Chloe. Niestety, to była źle zaprojektowana walka. Pojawiła się bardzo, bardzo późno. Ale odrobiliśmy lekcję i nie zrobimy tego błędu ponownie". Walka z bossem nie zawsze polega na tym, że walczy się z niewrażliwym na ołów gościem ze stali, którego trzeba postrzelić, podbiec, poprawić mu z piąchy i schować się. Ma być więcej starć w stylu walki z helikopterem. Widząc atakującą bohatera maszynę i działo nadające się do walki, każdy – niezależnie od tego, czy jest graczem, czy nie – potrafi dodać dwa do dwóch i szybko przejść do działania. Nie trzeba szukać słabych punktów, stosować wyrafinowanych taktyk i walczyć z trzema kolejnymi wcieleniami bossa. Nie chodzi o to, by Uncharted 3 było bardziej przystępne dla graczy niedzielnych, tylko żeby nie znikała iluzja faktycznego uczestniczenia w wydarzeniach.

A skoro mowa o casualach, można było się spodziewać, że Sony zapyta Naughty Dog, czy dodadzą obsługę PlayStation Move do Drake's Deception. Christophe Balestra, drugi z założycieli firmy, wyjaśnia dlaczego odmówili: „Świetna gra na Move to gra zbudowana z myślą o kontrolerze, a Uncharted stworzyliśmy wcześniej". Próby dodania obsługi różdżki nie przyniosły zadowalających rezultatów i ostatecznie ten pomysł zarzucono.

Wyprawa do zaginionego miasta Irem znajdującego się gdzieś pod piaskami pustyni Ar-Rab al-Chali w dzisiejszym Omanie, zapowiada się na najtrudniejszą ze wszystkich, w jakich Nate i jego szajka wzięli udział. Będą mieli przeciwko sobie szalenie niebezpiecznych przeciwników – tajemne zgromadzenie dowodzone przez postać pokroju Bena Linusa z serialu Lost, czyli człowieka diabelnie inteligentnego i bezwzględnego, nie dającego przechytrzyć się prostymi sztuczkami. T. E. Lawrence'a poszukującego Iremu uciszyli raz na zawsze. Czyżby podobny los miał spotkać kogoś z ekipy Drake'a? Amy Henning nie wyklucza takiej opcji, ale podkreśla, że Uncharted nie jest dramatem, a ma wiele elementów komediowych i Naughty Dog nie podejmą żadnej decyzji, która miałaby nieodwracalnie zmienić klimat serii. Już raz prawie zabili Sully'ego, a teraz mogą mieć jeszcze większą ochotę, by to zrobić, zwłaszcza, że jednym z głównych motywów gry będzie relacja Drake'a z Sullivanem. Autorzy zamierzają odkryć szczegóły tej przyjaźni i cofnąć się do jej początków. Czy to oznacza, że zobaczymy (być może grywalną) retrospekcję ze znacznie młodszymi bohaterami? To tylko domysły, ale znając styl prowadzenia fabuły przez Henning i spółkę, jest to wielce prawdopodobne.

Wyprawa będzie najtrudniejsza ze wszystkich także ze względu na miejsce położenia Irem. Drake będzie musiał przejść pustynię, a tam czekają na niego takie niespodzianki, jak fatamorgany i burze piaskowe

Wyprawa będzie najtrudniejsza ze wszystkich także ze względu na miejsce położenia Irem. Drake będzie musiał przejść pustynię, a tam czekają na niego takie niespodzianki, jak fatamorgany i burze piaskowe. I choć mnóstwo czasu programiści poświęcili na stworzenie najbardziej realistycznego piasku w grach, nie będziemy przez całą grę chodzić wyłącznie po wydmach. Ewan Wells zapewnia, że wraz z charyzmatycznym, trochę pechowym bohaterem znów pozwiedzamy świat. „Piasku będzie tyle ile śniegu w Uncharted 2" – dodaje Wells. W to nam graj. A teraz już pozostaje uzbroić się w cierpliwość i czekać na jakiś pokaz gry na E3.

//Mielu

L.A. Noire ukaże się w Europie 20 maja... Otwarta multiplayerowa beta Killzone 3 startuje 3 lutego... DLC do Homefront będą czasowo ekskluzywne dla X360

3,323,847

GIER, A KOLEJNE POWSTAJĄ*

LittleBIG Planet™2

CAŁY ŚWIAT TWORZY GRY WŁAŚNIE DLA CIEBIE.

Rio Carnival Dance-Off
stworzone przez Wexfordian

Rogue Panda Rescue
stworzone przez Jackofcourse

Venice is Sinking!
stworzone przez GruntosUK

Z OSTATNIEJ CHWILI

LBP2 POZWALA LUDZIOM Z CAŁEGO ŚWIATA BAWIĆ SIĘ, TWORZYĆ I DZIELIĆ WSZYSTKIM, NA CO POZWOLI IM WYOBRAŹNIA. OD WYŚCIGÓWEK DO GIER LOGICZNYCH, OD PLATFORMÓWEK DO STRZELANIN – MOŻLIWOŚCI JEST WIĘCEJ NIŻ KIEDYKOLWIEK WCZEŚNIEJ. **GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM**

PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe

7
www.pegi.info

„B" i „PlayStation" to zastrzeżone znaki towarowe Sony Computer Entertainment Europe. Produkcja Media Molekule. „LittleBigPlanet", „LittleBigPlanet logo", „Sackboy", „Sackgirl" to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Sony Computer Entertainment Europe. Wszystkie prawa zastrzeżone.

*Liczba przedstawiona na podstawie poziomów utworzonych i udostępnionych w sieci do dnia dzisiejszego. Poziomy można pobrać z PlayStation®Network. Usługa PlayStation®Network podlega warunkom korzystania i nie jest dostępna we wszystkich krajach i językach. Zajrzyj na www.scee.eu w celu zapoznania się ze szczegółami. Dostęp do szerokopasmowego internetu wymagany. Użytkownicy sami pokrywają koszty szerokopasmowego dostępu do internetu. Część treści w usłudze dostępna jest za dodatkową opłatą. Użytkownicy muszą mieć skończone 7 lat, a użytkownicy nie mający ukończonych 18 lat muszą mieć zgodę rodziców.

Red Faction: Armageddon zmierza w stronę survival horroru.

NOWY JORK, 12-14 STYCZNIA

THQ Gamers Week

Nowe logo, nowy model biznesowy, nowa jakość gier, Nowy... Jork. THQ na pokazie w mieście, które nigdy nie śpi, zakomunikowało światu, że ma chrapkę wbić się na podium najpotężniejszych wydawców gier

Gdy Danny Bilson, wiceprezes THQ, zaprezentował nową logówkę firmy podczas otwierającego imprezę przemówienia, podkreślał że nie bez powodu wyróżniono w niej literkę „Q". Oznacza ona jakość (quality), która dla THQ była od zawsze bardzo ważna, a teraz pilnują jej bardziej niż kiedykolwiek. O tym, czy to wyłącznie PR-owy bełkot, czy chłopcy faktycznie wzięli się do roboty i chcą przejąć władzę nad światem, przekonamy się w najbliższych miesiącach, bowiem na Gamers Week pokazano wyłącznie gry, które pojawią się w sklepach w pierwszym półroczu 2011. Dwie największe premiery to bez wątpienia planowany jako pierwsza część serii wojenny FPS Homefront i nagradzająca kreatywność w sianiu destrukcji futurystyczna strzelanina Red Faction: Armageddon.

Hasło „od graczy dla graczy", które kilka razy rzucał przez mikrofon Bilson, jest już nieco wyświechtane. A gdy udawał wyluzowanego i zbuntowanego, wyrzucając na oczach wszystkich kartki z napisanym podobno przemówieniem, bo chciał coś powiedzieć „prosto z serca", trudno było nie uznać tego za zaplanowane. Faktem jest jednak, że zdecydowana większość z zaprezentowanych na imprezie gier daleka jest od kałżalowego zalewu, do którego przyzwyczaili nas ostatnio najwięksi wydawcy. Żadnych fitnessów, czy gier muzycznych. Nawet dziecięcy de Blob, którego pierwsza część wydana została tylko na Wii, w drugiej odsłonie pojawi się też na dużych konsolach, stanie się nieco bardziej pokręcony (stylistyka zmierza w kierunku Rayman Raving Rabbids) i wymagający. Będzie dużo hardcore'owych gier najwyższej jakości? Dla mnie bomba, trzymam kciuki.

FILMOWY ARMAGEDDON

Pierwszą z gier, które zaprezentowano na scenie, a następnie pozwolono pograć (demko składało się z trzech poziomów) i pogadać z jej twórcami, było Red Faction: Armageddon. Marka Red Faction obchodzi w tym roku dziesiąte urodziny, więc jako prezent dostaniemy nie tylko nową odsłonę serii, ale także film Red Faction: Origins produkowany przez SyFy Channel. Jak na produkcję przeznaczoną do TV obsada jest bardziej niż spoko. Ogłoszono, że Masona zagra Robert Patrick (T-1000 z filmu Terminator 2). Poza tym wystąpią choćby Kate Vernon (Battlestar Galactica), Devon Graye (Dexter) i Brian J. Smith (Stargate: Universe).

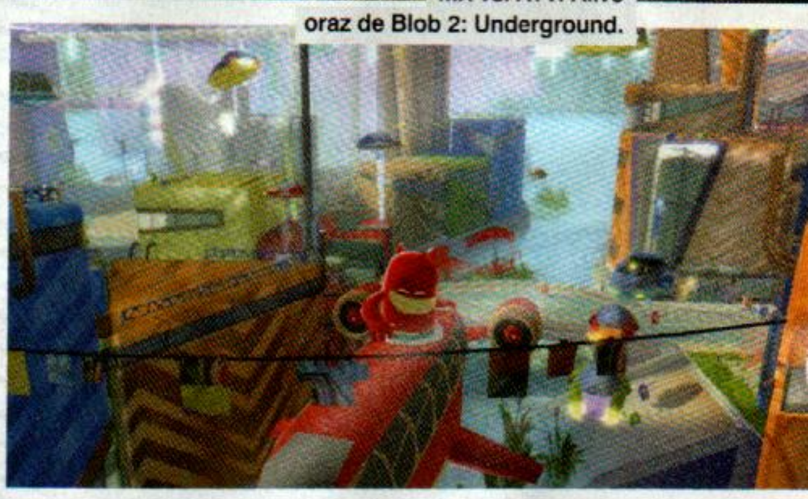
A jak się gra w nowe Red Faction? Nadzwyczaj dobrze, choć przez chwilę miałem duże wątpliwości odnośnie największej zmiany względem poprzedniej części, czyli dania graczowi do rąk nie tylko narzędzi umożliwiających absolutną rozwałkę, ale także... budowanie, czyli gadżetu nazwanego NanoForge. Akcja przeniosła się z powierzchni Marsa pod ziemię, przez co gra serwuje nam mniej otwartych przestrzeni. Wciąż, dzięki potężnym futurystycznym pukawkom, możemy równać z ziemią nawet wielkie budowle. Ale jeśli nas poniesie, da się coś nieopatrznie rozwalonego odbudować.

Przez pierwszych kilkanaście minut miałem wrażenie, że twórcy chcieli się ubezpieczyć. Skoro pełno tu rusztowań, schodów i przejść, może się zdarzyć, że zniszczymy przejście dalej. Gdy dochodzimy do momentu, w którym trzeba odbudować most, a wcześniej zgodnie ze scenariuszem musieliśmy zrobić tam totalną rozwałkę, trudno nie odnieść wrażenia, że jesteśmy prowadzeni za rączkę – a ta umiejętność przyda się tylko tam, gdzie twórcy to sobie zaplanowali. Szybko odkryłem, że jest inaczej, bo nową moc można kreatywnie wykorzystać w trakcie walki. Na przykład używając potężnej broni, by zniszczyć jak najwięcej obcych stojących przy budynku, a gdy część zginie, obudować sobie kawałek, by mieć osłonę, zza której można strzelać do tych pozostałych przy życiu. Albo po prostu odnaleźć zgliszcza zniszczonego przed chwilą budynku, stanąć na środku, odbudować go i... schować się, by chwilę odsapnąć, bo wrogowie często atakują grupami i bywa gorąco. Sam proces odbudowywania wygląda nieźle: najpierw widzimy mieniące się półprzezroczyste, niebieskawe hologramy, potem dopiero materializujące się budowle.

Po tych trzech etapach, które zobaczyłem i licznych,

Po trzech etapach, które zobaczyłem i licznych, kojarzących mi się z nekromorfami obcych, którym wyprułem flaki, wysnułem wniosek, że Red Faction: Armagedon zmierza w kierunku survival horroru

MX vs. ATV: Alive oraz de Blob 2: Underground.



Bestie z piekła rodem w Red Faction: Armageddon.

Hironobu Sakaguchi, ojciec Final Fantasy: "jRPG muszą się zmienić, jeśli chcą odzyskać dawny blask"... Portal 2 będzie miał dwa zakończenia - osobne dla singla i koopa

kojarzących mi się z nekromorfami obcych, którym wyprułem flaki, wysnułem wniosek, że gra zmierza w kierunku survival horroru. Roje Smith, producent gry pozwolił sobie się ze mną nie zgodzić. „Gra jest bardziej horrorowata niż Guerrilla, ale tylko jeśli chodzi o klimat i otoczenie" – tłumaczył mi sympatyczny, łysy, wielki, chodzący co tydzień do kościoła (dowiedziałem się z jego Twittera po powrocie) Afroamerykanin. „Gameplayowo to wciąż strzelanina nastawiona na destrukcję" – dodał Roje. W prezentowanym fragmencie zdarzyło mi się jednak podążać w całkowitych ciemnościach, rozświetlanych tylko iskrami i migoczącymi słabo w oddali neonami. A jeden z obcych, których napotkałem na drodze, używał niewidzialności, więc polowanie na niego potrafiło podnieść ciśnienie. Jaka będzie cała gra – przekonamy się po premierze w maju.

WWE All Stars, czyli The Rock znowu na ringu. Tym razem zebrał gonga.

GRA W KAWAŁKACH

Pierwszego dnia imprezy, już po opadnięciu emocji związanych z Armageddonem, miała miejsce prezentacja motorowych wyścigów MX vs. ATV: Alive. Sama gra nie będzie hitem na miarę Gran Turismo, ale jest ciekawa z innego powodu. THQ przetestuje na niej nowy model biznesowy. Pudełko z płytką z grą, które nabędziemy w sklepie, ma być stosunkowo tanie (40 dolców, na ogół gry podczas premiery kosztują 60), a kolejne elementy dokupimy przez internet w formie DLC w zależności od tego, na co mamy ochotę. Jeśli ostatecznie za pełnowartościowy produkt nie zapłacimy więcej niż te 60 baksów, ja jestem na tak.

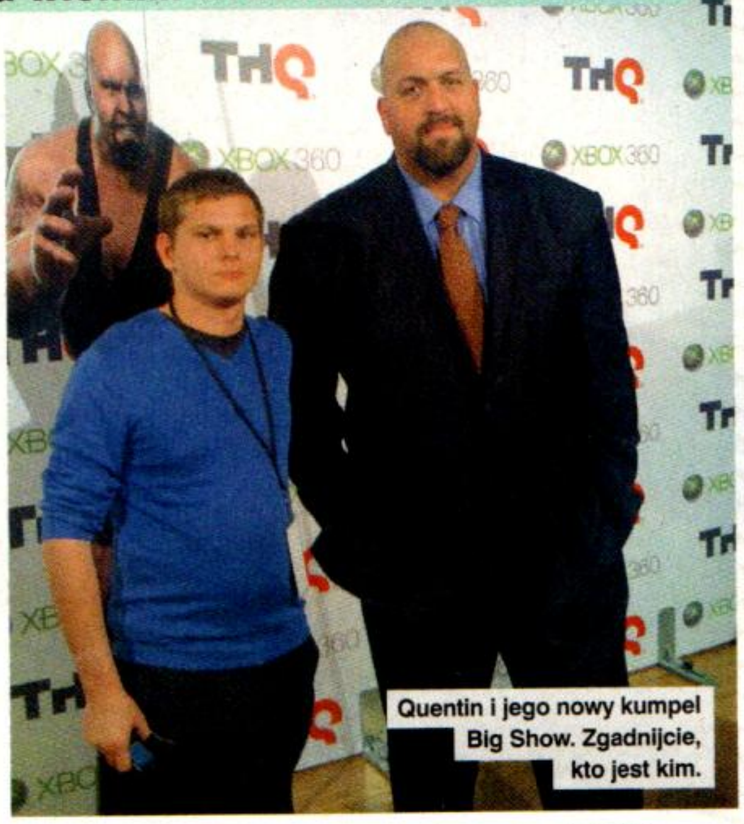
Wracając do MX vs. ATV… Na Gamers Day po raz pierwszy publicznie podano informację, kto pojawi się na okładce gry. Ogłoszenie miało charakter bardzo podniosły, a gdy prowadzący zbudowali napięcie, zdradzili że jest to James Stewart, a następnie… pokazano okładkę, na której jest trzech gości w kaskach. Rozumiem, że najwięksi fani tego sportu rozpoznają go po wdzianku, ale dla całej reszty świata główny bohater wygląda mniej więcej jak Master Chief na motorze.

Ostatnią grą, na którą zwrócono uwagę pierwszego dnia imprezy, było de Blob 2: The Underground. „Po raz pierwszy w HD i 3D, najlepszy de Blob, jakiego zrobiliśmy do tej pory, jesteśmy bardzo podekscytowani" – słyszałem ze sceny. To platformówka w starym stylu. Obecnie pojawia się takich coraz mniej, a jeśli już – często są to niedopracowane, klecone na szybko potworki na podstawie popularnych filmów dla dzieci. A de Blob 2 już od pierwszych minut zaskakuje poziomem dopieszczenia – od porządnej oprawy, przez przemyślane projekty poziomów, na fajnych zagadkach logicznych skończywszy. Bohaterem jest kulka farby imieniem Blob. Ma kończyny i delikatnie tylko zaznaczone oczy oraz usta, co sprawia, że wygląda na postać sympatyczną, ale nieco zwariowaną zarazem. Części graczy Blob być może całkiem słusznie skojarzy się z Szalonymi Kórlikami, bo gra utrzymana jest w podobnej prześmiewczej konwencji.

Poza skakaniem malujemy szary świat, nadając mu życie i uważamy, by nie wpaść do wody lub na powierzchnię, która nas koloru pozbawia, bo wtedy trzeba zasuwać znowu do pojemnika z farbą. Rozwiązujemy zagadki związane z konkretnymi kolorami (czasami trzeba pomieszać, by uzyskać odpowiednią barwę). Będzie kooperacja dla dwóch osób, więc ci czytelnicy NEO+, którzy dorobili się już potomków w wieku pozwalającym na granie, mogą rozważać zakup.

WOJOWNICY WYJĄTKOWO ELOKWENTNI

Drugi dzień upłynął pod znakiem WWE All Stars. Tuż po dziesiątej na scenie pojawiły się gwiazdy wrestlingu: między innymi pochodzący z Ghany Kofi Kingston (zdobywca pasa WWE Intercontinental Championship), trzykrotnie większy ode mnie Amerykanin Big Show (pięciokrotny mistrz świata: dwukrotny WWE Championship i WCW Championship, jednokrotny ECW Championship), czy Irlandczyk Sheamus (jedyny Europejczyk mogący pochwalić się faktem, że zdobył mistrzostwo WWE), z którego zresztą Big Show wciąż się podśmiewał. Opowiedzieli o tym, jak to nowe WWE jest „easy to learn, hard to master" i jak bardzo jest fantastycznie, że kilka pokoleń zawodników spotyka się w jednej grze. Wśród dostępnych fighterów pojawi się nawet André the Giant, nieżyjący już olbrzym o częściowo polskim pochodzeniu.


Quentin i jego nowy kumpel Big Show. Zgadnijcie, kto jest kim.

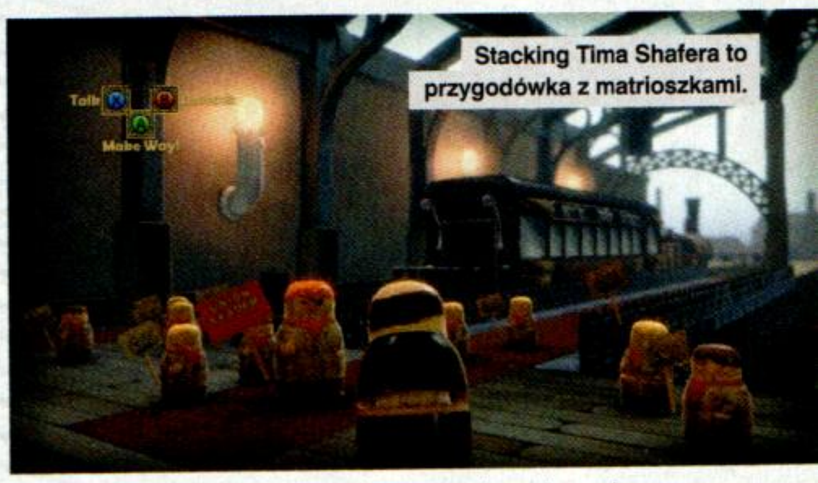
Powiem szczerze: ojciec raczej nie zabierał mnie co niedziela na mecze wrestlingu, jak to się dzieje w amerykańskich rodzinach, więc nie jestem największym fanem tego sportu. Ale jestem pod wielkim wrażeniem zawodników

Powiem szczerze: ojciec raczej nie zabierał mnie co niedziela na mecze wrestlingu, jak to się dzieje w amerykańskich rodzinach, więc nie jestem największym fanem tego sportu. Ale jestem pod wielkim wrażeniem zawodników, bo w odróżnieniu od większości polskich sportowców są elokwentni, dowcipni, mówią pełnymi zdaniami i na temat. Po prostu występowanie przed kamerą jest częścią ich roboty, więc są szkoleni, czego u nas wciąż niestety brakuje. Tylko niektórzy po Rocket Fuel robią się nieco bardziej rozmowni.

Przez chwilę myślałem, że może po prostu wyuczyli się występu na scenie na pamięć, ale gdy później tego dnia przeprowadzałem wywiad z Big Showem, okazało się, że spontanicznie zadawane pytania nie są w stanie go zaskoczyć. To pewny siebie, co chwila żartujący, inteligentny facet. Który prawie zmiażdżył mi dłoń, gdy się witaliśmy.

„Nie spędzam przy grach kilkunastu godzin tygodniowo" – tłumaczył Big Show. „Ale mimo to nie miałem najmniejszych problemów z opanowaniem WWE Allstars w kilka chwil po tym, jak wziąłem pada do rąk. Tylko czemu te cholerne przyciski muszą być takie małe?" – żartował. Jego udział w procesie powstawania gry to sesja motion capture plus konsultacje na temat ciosów jego postaci.

Jeśli chodzi o gameplay, jest fajnie, ale bez rewolucji: ani w stosunku do innych bijatyk, ani poprzednich wrestlingowych gier. Zawodnicy mają po pasku energii i drugim, którego naładowanie pozwala wykonać speciala. Są dwa typy ciosów i chwytów: słabszy i silniejszy, a prawą gałką ładujemy uderzenia. Łączymy ataki w combosy, by z prostych ruchów przeskoczyć do szalonych rzutów. Nie ma co szukać przesadnego realizmu – mocniejszy kopniak Big Showa sprawia, że przeciwnik wylatuje na kilka metrów w górę.


Stacking Tima Shafera to przygodówka z matrioszkami.

UPADŁY ANIOŁ I WSCHODZĄCA GWIAZDA

Drugiego dnia imprezy można też było ograć Stacking, nową grę Tima Shafera, zmierzającą na XBL/PSN. Wygląda na nieźle pojechaną (w końcu jej bohaterami są matrioszki) i – przynajmniej pierwsze minuty na to wskazują – potwornie nudną. Biegamy po wielkiej mapie, by dotrzeć w jakieś miejsce, tam załatwiamy sprawę (wskakujemy w inną matrioszkę albo z kimś gadamy) i… biegniemy dalej, często po tej samej trasie. Na przykład w jedno miejsce wpuszczają tylko dorosłych, więc kołujemy męską, dojrzałą matrioszkę i możemy przejść. Cenię twórczość Shafera, w Brütal Legend przymknąłem oko na gameplayowe niedociągnięcia zachwycony historią, humorem i projektem świata, ale jeśli całe Stacking będzie takie jak pierwszy poziom, który miałem okazję ograć, to dziękuję, postoję.

Trzeci dzień to Homefront, wielka bomba THQ, z której chcą zrobić serię i sprytnie przesunęli premierę, by nie wpaść na żadne Call of Duty, Medal of Honor i Battlefielda (wpadną wprawdzie na Killzone 3, Bulletstorm i Crysis 2, ale to jednak bajki SF). Można było pograć i w singla, i w multi. Od raportu o Homefroncie z poprzedniego numeru NEO+ niewiele się zmieniło. Odnotuję zatem tylko, że na scenie pojawił się sam Major Nelson, by ogłosić, że DLC trafi w pierwszej kolejności na Xboksa, a w dniu premiery będzie dostępna dodatkowa mapa do multi tylko dla X360. Za kulisami mówiło się, że Sony za bardzo skupiają się na Killzone 3 i niespecjalnie zależy im na promowaniu innych FPSów w tym czasie, więc chłopcy z Redmond skorzystali z okazji. W multi Homefront to niezły wygrzew, a widok cholernie podekscytowanego dziennikarza serwisu HipHopGamer, kibicującego grającym Polakom jest prawie tak niezapomniany, jak spotkanie złotozębego Afroamerykanina z gronostajem na wieczornej imprezie po pokazach. //**Quentin**

MMORGP DC Universe Online sprzedaje się lepiej na PS3 niż na PC... Szef Crytek, Cevat Yerli: "Spodziewam się nowej generacji konsol w 2012, najpóźniej w 2013 roku".

18™
www.pegi.info

BULLETSTORM

BULLETSTORM.COM

PC DVD ROM
TYLKO CZYTNIKI DVD

XBOX 360

PS3
PlayStation Network

BULLETSTORM

PL
18
www.pegi.info

EPIC GAMES
PEOPLE CAN FLY
Games for Windows LIVE
PS3 PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE

BULLETSTORM

PREMIERA

25.02.2011

POLSKA WERSJA PL NAPISY

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ
NA PC DVD, PLAYSTATION®3 I XBOX 360™.

© 2011, People Can Fly Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. People Can Fly i logo People Can Fly, Bulletstorm oraz logo Bulletstorm są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi People Can Fly w Stanach Zjednoczonych Ameryki i/lub innych krajach. Epic, Epic Games, Unreal oraz loga Powered by Unreal i Epic games są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Epic Games Inc. w Stanach Zjednoczonych Ameryki i/lub innych krajach. EA i logo EA są są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. „PlayStation", „PS3", PS3 i są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Windows, Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft. "Games for Windows" i logo Windows Start button są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

NEO COMMENTS

Za małe conieco

O Kinect i Move przelaliśmy ostatnimi czasy w NEO+ kilobajty tekstu, nieporównywalnie więcej niż w przypadku premiery superdokładnego Wii Motion Plus rok temu z okładem. Co świadczy tylko o nas – tak, jesteśmy core'owymi graczami i tak, Wii nadal jest szeroko postrzegane jako odmienna platforma. Microsoft i Sony udanie przenieśli front wojny na ruchowe kontrolery między siebie – wiadomo, wtedy więcej się o tym pisze, mówi i kłóci. Efektem tego były nieco słabsze wyniki sprzedaży Wii w ostatnich tygodniach, a przecież Nintendo karmiło swoją platformę zalewem hitów.

Aktualnie gigant z Kioto jest skupiony na premierze 3DS (to już niebawem!), więc siłą rzeczy konsola stacjonarna została zdjęta nieco ze świecznika. Wszyscy już zdążyli zauważyć, że niewiele więcej da się wycisnąć z „krzywo stojącego pudełka" i w zasadzie jedyne tytuły, które mogą liczyć na wysokie oceny za oprawę to platformówki 2D. Wiadomo, mniejsze obciążenie procesorów. Czy to czas na Wii HD? Na pewno nie w tym roku, ale The Legend of Zelda: Skyward Sword może być ostatnim tchnieniem najlepszej imprezowej konsoli wszech czasów. Szkoda, że tak słabo pociągnięto temat Wii Motion Plus, bo poza zestawem gier sportowych i Red Steel 2 brakuje argumentów, by wykładać kasę na kolejny kawałek plastiku, który spokojnie mógłby konkurować z Move jeśli chodzi o dokładność. Dobrze wypromowane i odrobinę mniej psychodeliczne Wario Ware mogłoby zdziałać cuda i pociągnąć konsolę ku powierzchni. Bo nie ma się co oszukiwać – podczas gdy PS3 i X360 mają przed sobą jeszcze długą linię życia, Wii powoli opada na dno i w przyszłym roku musi ukazać się jej następczyni. Wszyscy liczą, że oprócz grafiki HD umożliwi granie w 3D bez okularów, ale raczej studziłbym emocje w temacie. Bardziej przejmowałbym się tym, czy polski przedstawiciel Nintendo pokusi się o większą promocję sprzętu niż niezrozumiałe dla widza „Faktów" reklamy Mario Kart. Świetnie, że są i najwięksi nintendofile oglądają je codziennie przez VOD, ale świadomość o Wii w Polsce jest bardzo niska. Co prawda marketing szeptany to całkiem efektywna metoda, tyle że uprawiają go głównie dziennikarze growi na własną rękę. Może czas zatrudnić trendsetterów? //Gonzo

AMSTERDAM, 19 STYCZNIA

3DS tuż za rogiem

Sporo obiecywaliśmy sobie po styczniowej konferencji Big N. Po pierwsze dlatego, że nie możemy doczekać się premiery 3DS, a po drugie, że nieczęsto Nintendo organizuje jednoczesne konferencje w Europie i Ameryce Północnej

Niestety srodze się zawiedliśmy – spotkanie nie było skierowane do i tak zorientowanych we wszystkim graczy i celowało zdecydowanie w szeroką publikę. Dlatego też nie otrzymaliśmy odpowiedzi na wszystkie nurtujące nas pytania. Mimo to, conieco jednak się tam działo.

KIEDY I ZA ILE

Zdecydowanie najistotniejszą informacją jest cena i data premiery urządzenia. Otóż rewolucyjny 3DS wystartuje na naszym kontynencie, w tym w Polsce, już 25 marca. To dwa dni wcześniej niż w Stanach Zjednoczonych! Już widać, że początek wiosny zapowiada się interesująco. A ile przyjdzie nam zapłacić za tę przyjemność? Na amerykańskiej konferencji padła kwota 249 dolarów (niektórzy eksperci spodziewali się nawet 299), a na europejskiej… nie padła żadna. Nintendo of Europe ogłosiło, że pozostawia decyzję sprzedawcom. Było to spore zaskoczenie. Jednak już kilka dni później polska Ultima włączyła do swojej oferty preorder na 3DS w cenie 1099zł. Czyli jednak bariera tysiąca za handhelda pękła, choć z pewnością mogło być gorzej. Zresztą nikt nie powiedział, że cena już się nie zmieni.

No dobrze, ale co otrzymujemy za jedenaście stówek? Oprócz samej konsoli (w kolorze Cosmic Black lub Aqua Blue) w zestawie znajdą się: stacja dokująca, ładowarka sieciowa, karta SD o pojemności 2GB, stylus oraz sześć kart Augmented Reality. Te ostatnie być może wymagają pewnego wyjaśnienia. Otóż kładzie się taką kartę na stole i patrzy na nią przez ekran konsoli, przy użyciu kamery. Konsola nakłada na rzeczywisty obraz obiekty 3D i zamienia biurko gracza w arenę walki z kosmitami czy coś równie dziwnego. Takie minigierki z ultrarealistycznym środowiskiem, można by rzec. Sony zastosowało ten patent choćby w Invizimals na PSP.

W CO I Z KIM

Kolejnym zaskoczeniem obok braku oficjalnej ceny był brak startowego line-upu. Wprawdzie prędzej czy później dowiemy się, w co dokładnie zagramy na starcie, ale ostatecznych decyzji jeszcze nie ma. Od niezależnych wydawców pewniakami wydają się Pro Evolution Soccer 2011 3D, Dead or Alive: Dimensions, Super Street Fighter IV 3D Edition oraz kilka potencjalnych crapów od Ubisoftu (platformówka Rabbids 3D, kolejna konwersja Raymana 2, Ghost Recon z widokiem z góry; jedynie nowy Splinter Cell wygląda ciekawie).

Co dostarczy Nintendo? Wiele wskazuje na to, że jedynie kilka wersji Nintendogs + Cats. Zremasterowana Ocarina of Time prawie na pewno nie zdąży na koniec marca, a co dziwniejsze, to samo dotyczy Kid Icarus – pierwszej gry zapowiedzianej na nowego handhelda 'Tendo. Prawdopodobnie nie będziemy musieli na nie długo czekać, ale mimo wszystko jest to pewne rozczarowanie. Na pocieszenie oficjele japońskiej firmy obiecują, że do końca czerwca biblioteka tytułów będzie liczyła minimum dwadzieścia pięć sztuk. Oprócz tego pokazano urywki z innych powstających tytułów, w tym nowego Mario Kart, Animal Crossing, czy Driver: Renegade.

SZMERY-BAJERY

Nintendo idzie z duchem czasu i 3DS to nie tylko gry, a również zestaw ciekawych funkcji. Firma z Kioto podpisała szereg umów (m.in. z Eurosportem) na dostarczanie filmów, meczy i innych programów w trójwymiarze. Oczywiście, by je oglądać trzeba będzie znaleźć się w zasięgu sieci. Chcemy zobaczyć, jak to będzie wyglądać w Polsce. Oczywiście nie zabraknie również niskobudżetowych pozycji do kupienia ze sklepu online, a także użytecznych aplikacji, jak choćby przeglądarka internetowa. Z Internetem wiąże się również opcja SpotPass, odpowiadająca za automatyczne ściąganie aktualizacji, darmowych aplikacji i filmików oraz dem gier, jeżeli konsola (będąc w trybie uśpienia) znajdzie się w zasięgu hot-spota.

Nintendo chce, byśmy nosili 3DS ze sobą wszędzie, jak komórkę. Potwierdza to kolejna ciekawa funkcja o nazwie StreetPass. Jeśli chodząc po mieście, podczas zakupów lub na spacerze miniemy kogoś z uśpioną konsolą, fri-di-esy samoczynnie wymienią się informacjami, na przykład rekordami w grach. Na dodatek dany tytuł nie musi akurat znajdować się w czytniku, gdyż konsola zapamiętuje kilkanaście ostatnio włączanych tytułów. Dead or Alive: Dimensions i Street Fighter ponadto będą symulowały starcia nieświadomych niczego graczy, którzy poznają wyniki dopiero po ponownym uruchomieniu gier. Litanię dobrych wieści kończy zapowiedź przypisania jednego Friend Code do konsoli, a nie gry – to krok w dobrym kierunku, choć i tak wolelibyśmy klasyczne loginy. Ale nie ma co narzekać, rozgrywka online powinna być nareszcie znośna.

OCZEKIWANIE

Pozostaje już tylko czekać na oficjalną listę tytułów startowych i marcową premierę. Z początkiem lutego Nintendo planuje rozpocząć w Europie zakrojoną na szeroką skalę kampanię promocyjną, której głównym celem jest umożliwienie każdemu sprawdzenia konsoli własnoręcznie. Czy tego typu pokazy odbędą się również w Polsce? Nieoficjalnie mówi się, że coś jest na rzeczy. //Kaxi

(PRAWDOPODOBNA) Lista tytułów startowych

Combat of Giants: Dinosaurs 3D
Dead Or Alive: Dimensions
James Noir's Hollywood Crimes 3D
Nintendogs + Cats (3 wersje)
Pilotwings Resort
Pro Evolution Soccer 2011 3D
Rabbids 3D
Rayman 3D
Ridge Racer 3D
Samurai Warriors Chronicles
Steel Diver
Super Monkey Ball 3D
Super Street Fighter IV 3D Edition
Tom Clancy's: Splinter Cell 3D

Mad Catz przygotowuje nowe pady i headsety na licencji Gears of War III... Autorzy Just Cause - Avalanche Studios - pracują nad trzema nowymi projektami

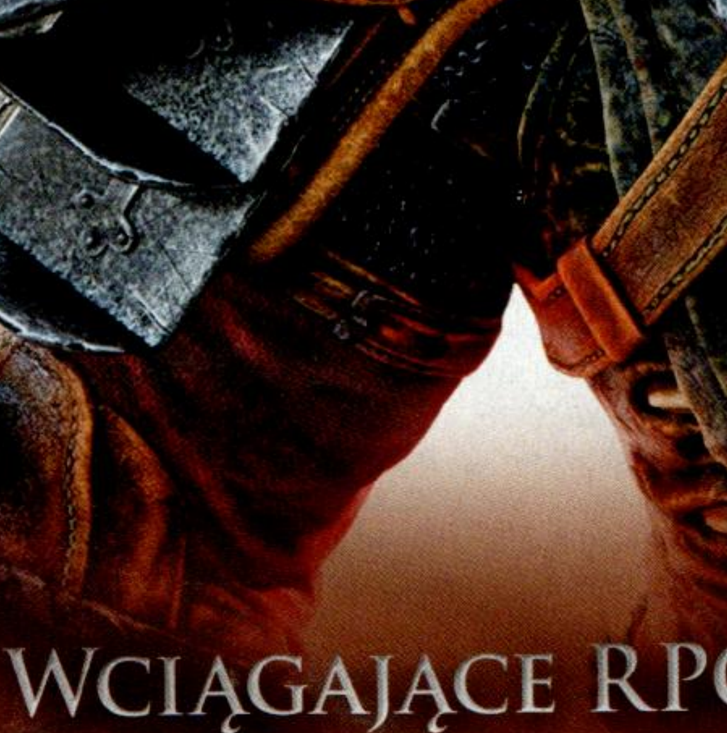
KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY RPG 2009 ROKU

DRAGON AGE™ II

NAJLEPSZA FANTASTYKA W POLSCE
SCIENCE FICTION
FANTASY I HORROR
PATRON MEDIALNY

fabryka słów
PARTNER WYDANIA

WCIĄGAJĄCE RPG, NA KTÓRE ZAWSZE CZEKALIŚCIE



PREMIERA 11 MARCA 2011

WWW.DRAGONAGE.PL WWW.BIOWORLD.EA.PL

POLSKA WERSJA PL NAPISY
GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ.

18 www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation 3 PlayStation Network PC DVD ROM BioWare EA

© 2010 Electronic Arts Inc. EA i logo EA są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. BioWare, logo BioWare i Dragon Age są znakami towarowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. „PlayStation," „PS3," PS3 i są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

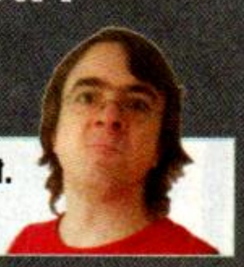
Czy nowe Elder Scrolls zarządzi?

Wraz z zapowiedzią kolejniej części sagi Bethesdy pojawia się mnóstwo spekulacji. Czy The Elder Scrolls V: Skyrim naprawdę ma szasnę odzyskać miano króla erpegów?

TAK

Pierwszy zwiastun nie powala, ale zamierzam dać szansę Prastarym Zwojom. //DrMax

Zdaję sobie sprawę, że mój stosunek do flagowej serii Bethesdy zaczyna przypominać stan psychiczny bitej przez męża żony, która ciągle wraca po jeszcze, ale mimo to pozwolę sobie kolejny raz, pełen nadziei i optymizmu zawyć przez wybite zęby: „on nie chciał, panie władzo! Wiem, że to już czwarta interwencja, ale tym razem naprawdę się poprawi!”. Tak, Arena, Daggerfall, Morrowind i Oblivion – przy całej odwadze ich twórców, przy wszystkich swoich zaletach i innowacjach – były drętwe i na dłuższą metę zwyczajnie nudne, ale coś mi mówi, że Skyrim może wyłamać się z tej tendencji. Przede wszystkim, tworząc trzeciego Fallouta, Bethesda mimo wszystko CZEGOŚ się nauczyła i istnieje spora szansa, że z tego doświadczenia zrobi użytek. Owe podejrzenia zdają się potwierdzać wyciekające ze studia informacje. Słyszymy o całkowicie nowym silniku graficznym (czyżby koniec z manekinami udającymi ludzi?), bardziej naturalnym zachowaniu postaci (mają okazywać emocje, prowadzić swoje życia niezależnie od gracza – daj Bóg, słyszeliśmy to już przed premierą Obliviona), o przemodelowanym rozwoju postaci (mocno zainspirowanym Falloutem), ciekawszych questach (oby!!!), czy w końcu – ubarwionej walce, która nie będzie opierała się na bieganiu do tyłu i cięciu na ślepo goniącego nas napastnika; mają być fatale i możliwość sprintu. Autorzy zapowiadają nawet, że tym razem w trybie TPP naprawdę da się grać, ale aż tak naiwny to chyba nie jestem. Poza tym jednak, akcja ma być osadzona kilkaset lat po wydarzeniach z Obliviona, więc scenarzystów (bo mam nadzieję, że Bethesda w końcu takowych zatrudni) nic nie hamuje pod względem uczynienia całej otoczki dużo ciekawszą i mniej bezpłciową. Już chodzą słuchy o „dostosowywaniu” się narracji do postaci stworzonej przez gracza, czyli np. Gandzialf napotka na inne wyzwania niż Onan Barbarzyńca itp. Brzmi intrygująco i myślę, że po zadowalającym wskrzeszeniu legendy jaką jest Fallout, chłopakom z Maryland należy się pewien kredyt zaufania (nawet jeśli robią co mogą, by nie dopuścić do wydania przez Interplay Fallout MMO). Ale jeśli spierniczą sprawę, nie będzie litości. Aha, no i w rolę mentora głównego bohatera wcieli się Max von Sydow, a jeśli Ojciec Merrin, Imperator Ming, Król Osric i Sędzia Fargo w jednej osobie nie pomoże, to ja już nie wiem, co byłoby w stanie. ■



NIE

Pierwszy zwiastun kompletnie do mnie nie trafił. Nie ma tu nic oryginalnego. //Sasori

„Nikt nie spodziewał się, że w ogóle istnieją, a one powracają!”. Ziew. Motyw plagi zła wyruszającej na inwazję świata fantasy jest oklepany, jak tyłek zgrabnej dziewki karczmianej. A jeżeli zabierają się za niego (po raz kolejny zresztą) tacy „wirtuozi” fabuły, jak pracownicy Bethesdy, to nic tylko ewakuować się w ramiona BioWare. Wiem, że ogólnym założeniem Dragon Age również jest najazd plugastwa, ale zawsze mogę mieć pewność, że w grach Kanadyjczyków znajdę barwne postacie, bogate dialogi i ciekawe questy, które zmuszą mnie do ukończenia gry przynajmniej kilka razy. A Bethesda? Zrobiłem w Oblivionie calaka (prawie, bo olałem DLC) i przez te dziesiątki godzin natrafiłem tylko na jednego questa z jajem. Wymęczyłem Fallouta 3 na wszystkie strony i tylko zadanie z androidem z Rivet City zrobiło na mnie wrażenie. Cała reszta? Podziemne miasto dzieci, którego mieszkańcy wypędzają wszystkich mających więcej niż 14 lat? Zarzewiem całej historii jest ucieczka taty? I ten straszliwy banał – słuchaj, uratujemy cały świat i oczyścimy wodę, tylko uważaj na tych w czarnych zbrojach, ich ten pomysł trochę wnerwia. Wystarczy spojrzeć na Fallout: New Vegas stworzone przez Obsidian – dostajemy kulkę w beret, fabuła jest mocno personalna, skupiona na historii postaci, a nie kolejnym ratowaniu świata. Kiedy dochodzi do konfrontacji z Bennym, można nieźle zaangażować się emocjonalnie, a ta scena jest tylko wstępem do rozgrywki na o wiele większą skalę. Trzeci Fallout tego nie miał. W ogóle, zarówno Oblivion jak i F3, to jakby gry bez duszy. Techniczne dema, pokazujące możliwości ekipy w zakresie tworzenia światów. Dopiero obsydianowi z New Vegas pokazali, jak pięknemu, rozległemu światu nadać emocjonalnej głębi.

Max wierzy, że Bethesda czegoś się nauczy. Ja nie jestem tego taki pewien i obawiam się, że straciłem do nich zaufanie. Bethesda owszem, uczy się, ale nie w tym kierunku co trzeba. Zrezygnowali z lochów stworzonych w technologii ctrl+c/ctrl+v, dali sobie spokój ze skalowanymi przeciwnikami, ale ich scenariusze nadal leżą odłogiem. Promując Skyrim, nawijają o lepszych wizualiach, wreszcie grywalnym widoku z trzeciej osoby i fajniejszej walce. A pochwaliliby się wciągnięciem w końcu na listy płac jakichkolwiek scenarzystów. Albo zaprosili do współpracy jakiegoś słynnego pisarza. W tym roku w pierwszej kolejności kupię raczej Mass Effect 3 i Dragon Age II. ■

TRAILER ZONE trzy najlepsze zwiastuny gier w tym miesiącu

BULLETSTORM // Epic Games

W styczniu sieć opanowały zwiastuny Bulletstorm. Były skillshoty w krocze, szef Epic pod prysznicem i Cliff Bleszinski, śpiący w pracy pod biurkiem. Nic nie przebiło parodii kampanii reklamowej Halo 3. Pamiętacie zwiastun Believe z figurkami i makietami? Bulletstorm zaproponował własną wersję, mniej pompatyczną, krwawą i wesołą, z wymiotującym Graysonem i walającymi się po ziemi łuskami i hot-dogami.

CATHERINE // Atlus

Pisanie newsów o Catherine na NEOgo.pl pozwala na używanie w ich tytułach takich słów jak seks, erotyka, czy mokre sny. To będzie jedna z najbardziej pokręconych gier w tym roku, a jej ostatni zwiastun przyprawia o wielokrotny opad szczęki. Demoniczny Tetris, nagie i chętne do baraszkowania kobiety, pijaństwo w barze, stada baranów i niewyspany Vincent? Czy musimy dodawać, że już chcemy w to zagrać?

DUKE NUKEM FOREVER //Gearbox

Zważywszy, że poprzednie zwiastuny Duke Nukem Forever oglądaliśmy całe wieki temu, liczyliśmy na materiał wart kilkuset $ włożonych za podwiązkę striptizerki. Gearbox pokazali zgrabne tyłki niuniek tańczących na rurach, ale gracze nie zwrócili na nie uwagi (!), bo wystraszyli się słabej grafiki. Na szczęście kopniaki z buta i oddawanie moczu w FPP nadal rządzą. No i te kultowe teksty typu: „Rest in Pieces”. Byle do maja.

Thief 4 autorstwa Eidos Montreal najprawdopodobniej zostanie ujawniony światu w lutym... Atari szykuje slashera Dungeons & Dragons: Daggerdale na PSN/XBLA

sklep.gram.pl

KILLZONE 3
PAKIET ODBEZPIECZ I PRZEŁADUJ
PL ANG **199,90 ZŁ**
\+
KOD PROMOCYJNY NA 3 PUNKTY ODBLOKOWAŃ DLA BRONI LUB UMIEJĘTNOŚCI.

KILLZONE 3
EDYCJA KOLEKCJONERSKA
PL ANG **229,90 ZŁ**

KILLZONE 3
EDYCJA HELGHAST
PL ANG **479,90 ZŁ**

PLAYSTATION 3
Z DYSKIEM 320 GB
1219 ZŁ

PEŁNĄ OFERTĘ GIER ORAZ SPRZĘTU DLA GRACZY ZNAJDZIESZ NA STRONIE: SKLEP.GRAM.PL

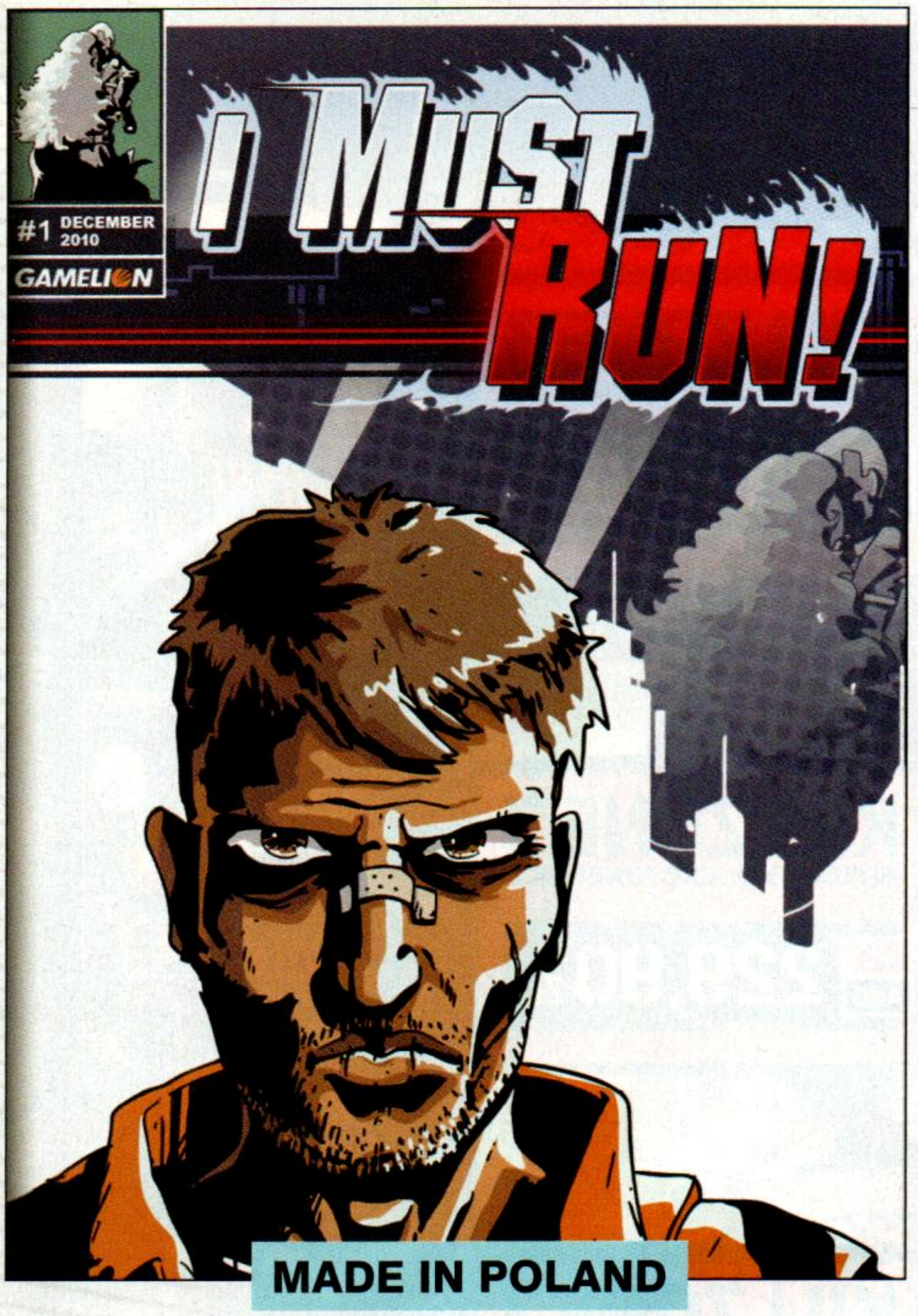
MULTI	Arcania Gothic 4 **PL** (również Edycja Kolekcjonerska)	t179,90 zł
MULTI	Bulletstorm (również Edycja Limitowana)	199,90 zł
MULTI	Crysis 2 Edycja Limitowana	199,90 zł
MULTI	Crysis 2 Nano Edition	449,90 zł
MULTI	Deus Ex: Human Revolution **PL** (również EK)	od 199,90 zł
MULTI	Dragon Age II **PL**	199,90 zł
MULTI	Fight Night Champion	199,90 zł
MULTI	Homefront **PL**	179,90 zł
MULTI	Nail'd + bonus DLC!	179,90 zł
MULTI	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	199,90 zł
PS3	Killzone 3 **PL/ANG** + bonus DLC!	199,90 zł
PS3	Killzone 3 **PL/ANG** Edycja Kolekcjonerska	229,90 zł
PS3	Killzone 3 **PL/ANG** Edycja Helghast	479,00 zł
K M MULTI	Michael Jackson The Experience **PL**	179,90 zł
MULTI	Shift 2: Unleashed **PL**	199,90 zł
MULTI	Test Drive Unlimited 2 + bonus!	179,90 zł
PS3	Uncharted 3: Drake's Deception **PL/ANG**	199,90 zł
PS3	Yakuza 4	179,90 zł

MULTI	Assassin's Creed: Brotherhood **PL**	199,90 zł
MULTI	Call of Duty: Black Ops **PL**	199,90 zł
K X360	Dance Central (Kinect)	159,90 zł
PS3	DC Universe Online	179,90 zł
MULTI	Dead Space 2	199,90 zł
WII	Epic Mickey	149,90 zł
MULTI	FIFA 11	od 69,90 zł
K X360	Fighters Uncaged (Kinect)	159,90 zł
K X360	Game Party: In Motion (Kinect)	179,90 zł
PSP	God of War: Duch Sparty **PL**	84,90 zł
PS3	Gran Turismo 5 **PL**	199,90 zł
MULTI	Grand Theft Auto IV Complete Edition	169,90 zł
X360	Halo: Reach (również EK i Legendary Edition) + Halo Wars **PL**	od 169,90 zł
K MULTI	Harry Potter i Insygnia Śmierci - cz. I (Kinect)	od 99,90 zł
K X360	Kinect Joy Ride **PL** (Kinect)	159,90 zł
K X360	Kinect Sports **PL** (Kinect)	159,90 zł
K X360	Kinectimals **PL** (Kinect)	159,90 zł
K X360	Kung Fu Rider **PL** (Move)	119,90 zł

PS3	LittleBIGPlanet 2 **PL**	199,90 zł
M PS3	Mass Effect 2	199,90 zł
K X360	MotionSports (Kinect)	159,90 zł
MULTI	Need for Speed: Hot Pursuit Edycja Limitowana	119,90 zł
MULTI	Red Dead Redemption Undead Nightmare Pack	119,90 zł
MULTI	Sims 3, The	od 99,90 zł
MULTI	SingStar Dance	89,90 zł
PS3	SingStar Guitar (również z mikrofonami)	od 89,90 zł
M PS3	Sly Trilogy Classics HD (PS Move)	119,90 zł
M PS3	Sports Champions **PL** (PS Move)	129,90 zł
M PS3	Start the Party **PL** (PS Move)	129,90 zł
M PS3	The Fight **PL** (PS Move)	129,90 zł
M PS3	The Shoot **PL** (PS Move)	od 119,90 zł
M PS3	Time Crisis: Razing Storm + 2 gry! (PS Move)	149,90 zł
MULTI	Tron Evolution	od 109,90 zł
MULTI	Two Worlds II **PL**	169,90 zł
PS3	TV SuperStars **PL**	129,90 zł
K X360	Your Shape: Fitness Evolved (Kinect)	169,90 zł

TELEFON: (22) 33 22 232
ZAMOWIENIA@GRAM.PL

PONAD 130 PUNKTÓW ODBIORU OSOBISTEGO!



MADE IN POLAND

Młode Lwy

Studio Gamelion po kilku latach pracy nad grami dla telefonów komórkowych zadebiutowało na PlayStation Network z propozycjami na PSP i PS3. Rozmawiamy z producentem Wojtkiem Wronowskim.

Kiedy ostatnio rozmawialiśmy, szykowaliście się do wydania Furry Legends na WiiWare. Jak gra została przyjęta na świecie?

Furry Legends już od ponad pół roku widnieje na liście gier w sklepie WiiWare. Sama gra została dobrze przyjęta przez krytyków i graczy, ale szczerze mówiąc spodziewaliśmy się lepszych wyników sprzedaży. Z drugiej strony, wypuszczając Furry Legends udowodniliśmy, że stać nas na wykonanie gry jakościowo nieodstającej od zachodnich produkcji. To właśnie dzięki Furry Legends było głośniej o Gamelion i udało nam się nawiązać nowe, strategiczne kontakty. Dzięki wersji na WiiWare np. Samsung zwrócił się do nas z propozycją wydania tej gry na telefony Samsung Wave z systemem badaOS – w momencie, kiedy tych urządzeń nie było jeszcze na rynku. Gra ukazała się krótko po premierze Samsung Wave.

Jesteście kolejną polską firmą, która sprzedała ponad milion egzemplarzy swojej gry – mowa o DoodleFit na iOS, który osiągnął ten wynik po czterech dniach. Widać, że na iPhone czujecie się świetnie. Skąd decyzja o zaatakowaniu rynku PSP?

Platforma PSP Minis pozwala tworzyć gry przy porównywalnych nakładach do tych na iOS, oferując całkiem pokaźną bazę użytkowników, którymi są posiadacze PSP, PSP go oraz PS3. Dużym plusem jest możliwość wydania tytułu bez wsparcia wydawcy, co dla niezależnych developerów jest sporym ułatwieniem.

Specjalizujcie się w minigrach, głównie na przenośne urządzenia. Obecnie ścierają się dwie koncepcje – jedna mówi o pełnoprawnych, obszernych grach na przenośne konsole, druga zaś przekonuje do – nazwijmy to – minigier za 1 Euro z App Store. Która z nich zwycięży?

Produkcje większych wydawców jak EA czy Gameloft zawsze będą znajdowały swoich odbiorców. Dotyczy to z reguły tytułów wysokobudżetowych, które oferują zabawę na kilkanaście godzin za adekwatną kwotę (z reguły powyżej 4,99 Euro). Z drugiej strony patrząc na top 10 gier, 90 procent z nich to produkcje niskobudżetowe za 1 Euro. Gry te oferują krótką rozrywkę, zadowalając casualowych graczy, których jest o wiele więcej niż hardcore'owców. Nie wydaje mi się, żeby szala przechyliła się na stronę którejś koncepcji. Proporcje te utrzymają się przez dłuższy czas.

Fajny I Must Run! za 1 Euro, przynajmniej na iPhone. To mniej niż hot-dog na stacji benzynowej. Opłaca się produkować takie gry?

Konkurencja jest ogromna, a użytkownicy są przyzwyczajeni do aplikacji za taką cenę. Pomimo marketingu, bardzo trudno jest wybić się z wyższą ceną, kiedy na rynku jest kilka innych produkcji z takiego samego gatunku. Czy się opłaca? Przy odpowiednich zabiegach marketingowych pisanie gier na iOS na pewno może być zyskowne. Na szczęście App Store został wyposażony w szereg narzędzi wspierających różnego rodzaju akcje promocyjne (możliwość natychmiastowej edycja ceny) oraz umożliwienie aktualizacji swojego produktu. Mamy nadzieję, że wkrótce pozostałe platformy będą tak przyjazne dla małego wydawcy.

I Must Run! w pewnym momencie stało się darmową aplikacją na iPhone. Dlaczego rozdajecie grę za darmo? I dlaczego tylko na iPhone – czy można to samo zrobić na PSP?

I Must Run! został udostępniony za darmo w ramach marketingu przed kolejnym update na App Store. Żeby nie krzywdzić użytkowników PSP minis, planujemy w ramach promocji udostępnić IMR! za darmo w usłudze PlayStation Plus.

W obecnej chwili jesteście, można powiedzieć, najbardziej multiplatformowym developerem gier w Polsce – wasze tytuły śmigają na Androdzie, iOS, PSP, PS3, Wii i Nintendo DS. Która platforma wydaje się Wam najciekawsza, albo na której pracowało wam się najprzyjemniej? Jakie są różnice w produkcji gier na różne systemy?

Każda z wymienionych platform ma swoje unikalne możliwości, ale też wyjątkowe wymagania, często dodatkowo narzucone przez operatora danej platformy (rozmiar gry, używana terminologia itp.). Dobrym przykładem jest różnorodność sposobów nawigacji, gdzie np. na Wii trzeba zaprogramować obsługę różnych kontrolerów, w iOS potrzebna jest obsługa ekranu dotykowego, a w PSP sprzętowych przycisków. Z drugiej strony można powiedzieć, że po opanowaniu „podstawy" programowej, całą resztę

Gry Gamelion dostępne w PlayStation Store: I Must Run!, Boom Beats i Block Cascade.

– zachowanie gry, AI przeciwników itp. – pisze się bez większych „udziwnień". Tworzenie gier na każdą z tych platform ma swoje plusy i minusy, więc bardzo trudno odpowiedzieć, która z nich jest „najprzyjemniejsza".

Z waszej perspektywy, czym różni się App Store od PlayStation Store? Jak oceniacie rynek PSP minis? Ma potencjał, szczególnie w porównaniu do App Store?

App Store aktualnie jest rynkiem o największej aktywności wydawniczej (około 50 tysięcy gier), gdzie konkurują ze sobą najwięksi wydawcy, niezależni twórcy, a nawet osoby prywatne. Bez przemyślanego marketingu i planu na dalszy rozwój aplikacji (aktualizacje, dodatkowe treści w postaci DLC, reklamy), wręcz niemożliwe jest przebicie się do czołówki najlepszych gier i osiągnięcie zadowalającego zysku. Na szczęście doświadczenie tutaj owocuje i prawie trzy lata z tą platformą doskonale się przydają. Chciałbym dodać, że wśród Top 100 gier znajduje się sporo produkcji, w których maczaliśmy palce, lecz nie zawsze możemy się do nich przyznać ;)

PSP minis w porównaniu do App Store jest o wiele młodszym rynkiem oraz ma o wiele mniejszą liczbę aplikacji. Co tydzień wychodzą maksymalnie trzy tytuły minis, więc mamy pewność, że gra zostanie zauważona. Minusem jest o wiele mniejsza liczba użytkowników, co za tym idzie – liczba ściągnięć aplikacji. Na szczęście, dzięki bazie użytkowników PS3 liczba ta ciągle wzrasta. W porównaniu do App Store, utrudniona jest tutaj możliwość tworzenia dodatków czy aktualizacji. Obie platformy są dla nas ważne – dzięki naszej strategii tworzenia gier multiplatformowych jesteśmy w stanie dotrzeć do większego grona graczy.

W FIFA 12 EA Sports będzie dalej rozwijać Personality Plus – na przykład Rooney będzie wygwizdywany i ostrzej cięty na stadione Everton niż gdzie indziej

Przypuszczamy, że droga od stworzenia gry do wystawienia jej do sprzedaży w PlayStation Store nie jest wcale taka prosta. Co dzieje się w międzyczasie?

Faktycznie, nie jest to tak proste jak na App Store. Pierwszym krokiem jest zgłoszenie tytułu oraz uzyskanie od Sony zgody na publikację takiej gry – to podstawowa różnica między PSP minis, a App Store, gdzie developer może spędzić parę miesięcy nad swoim tytułem, a jego aplikacja zostanie odrzucona przy pierwszym podejściu. W przypadku minis zanim gra zostanie dopuszczona do certyfikacji przez Sony, musi uzyskać odpłatny rating wiekowy (zależy od regionu: europejskie PEGI lub amerykański ESRB). Runda testów trwa do dwóch tygodni. W tym czasie Sony weryfikuje krok po kroku zachowania aplikacji wedle ścisłych planów testowych i zgłasza ewentualne rzeczy do poprawki.

Wydając PSP minis na pewno pracujecie na devkitach PSP oraz z pewnością na PS3. Planujecie jakąś produkcję na konsole stacjonarne? Może spróbujecie czegoś z PlayStation Move?

Tworząc gry na PSP korzystamy z devkitów oraz testkitów PSP oraz PS3, na które nie każdy niezależny developer może sobie pozwolić. Jest to spora różnica w porównaniu z innymi platformami mobilnymi, gdzie gry można testować na zwykłych telefonach kupionych w sklepie i kolejny powód, dla którego nie każdy developer decyduje się na wsparcie tej platformy.

Mamy w planach projekt na PlayStation 3 z wykorzystaniem technologii PlayStation Move, ale niestety nic więcej nie mogę teraz na ten temat powiedzieć.

Nintendo 3DS to ciekawy temat. Zawojuje świat? Będziecie pracować nad grami na tę konsolę?

Jesteśmy ciekawi jak gracze przyjmą nową platformę. Wszyscy pamiętamy, że gdy wyszedł Virtual Boy 3D technologia nie była gotowa na taki skok, podobnie jak użytkownicy. I tym razem pierwsze reakcje na nowy sprzęt są sceptyczne – my sceptyczni nie jesteśmy i na pewno będziemy o tej platformie myśleć, gdy tylko devkity zostaną oficjalnie udostępnione niezależnym developerom.

Macie studia w Bydgoszczy i Szczecinie. W Bydgoszczy swoją siedzibę ma również Vivid Games. „Bydzia" przyjazna developerom?

W Bydgoszczy jest jeszcze Frontline Studios i do niedawna istniał Flying Fish Works, którego zespół, jak głoszą plotki, przynajmniej częściowo zasilił szeregi nowo powstałego City Interactive Bydgoszcz. Miasto wielkie nie jest, znamy się i pozdrawiamy :) A czy samo miasto jest przyjazne developerom? Na pewno ma (stosunkowo) długą historię jeśli chodzi o niezależny game dev, a co za tym idzie pojawia się sporo pasjonatów, którzy chcą związać swoją przyszłość z tworzeniem gier.

Kolejny projekt Gamelion to...

Nie mogę zdradzić żadnych informacji na temat projektów, ale zapraszamy na naszą oficjalną stronę na facebooku (www.facebook.com/gamelion), gdzie umieszczamy informacje na temat teraźniejszych oraz przyszłych produkcji oraz od czasu do czasu rozdajemy kody, za pomocą których fani mogą ściągnąć za darmo nasze gry na przeróżne platformy.

Dziękujemy za rozmowę. //Gulash

Final Fantasy XIII-2 oficjalnie! Złe wieści są takie, że zagramy dopiero w przyszłym roku.

Final Fantasy XIII-2 i inne nowości Square

Square miesza przy Fabula Nova Crystallis i zapowiada sequel Final Fantasy XIII

18 stycznia na konferencji First Production Unit w Tokio, firma Square Enix zaprezentowała świeże materiały ze swoich gier oraz zapowiedziała nowe projekty. Część informacji nie była zbyt szokująca. Kingdom Hearts 3DS zmieniło nazwę na Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance, a Dissidia 012: Final Fantasy otrzymała kolejnych dwóch bohaterów. Gilgamesh z Final Fantasy V oraz Prishe z Final Fantasy XI dołączyli do ekipy, która jak obiecał reżyser gry Takahashi Mitsunori nadal ma się powiększać. I szkoda tylko, że Aerith Gainsborough pojawi się w Dissidia 012 dopiero, gdy gracze kupią płatne demo Dissidia 012 Prologus. Tyle nudnych wieści, czas na mięsko. Co jeszcze ciekawego zdradzili Japończycy i jak bardzo chcą zarobić na miłośnikach Final Fantasy?

Projekt Fabula Nova Crystallis od początku wydawał się nie mieć zbyt wiele wspólnego z Final Fantasy XIII, ale Square Enix najwyraźniej chciało zaoszczędzić na reklamie, promując od razu kilka tytułów. Teraz widać konsekwencje tych działań. Final Fantasy Agito XIII zmienia nazwę na Final Fantasy Type 0, a producent gry Hajime Tabata przyznaje, że gra nie nawiązuje zbyt mocno do „trzynastki". Co więcej, chciałby zobaczyć Type 0 jako niezależną serię. I nie są to obietnice bez pokrycia, bo zarejestrowano już takie znaki handlowe jak Type-1, Type-2 i Type-3. Japonia zagra w Type 0 latem tego roku, a gra zostanie wydana na dwóch płytkach UMD. Musimy poczekać na datę europejskiej premiery.

Square Enix nie rzuciło fanów na kolana, zapowiadając Final Fantasy XIII-2, bo plotki o tej grze słyszeliśmy od miesięcy. Niespodziankę popsuło zarejestrowanie domeny finalfantasyxiii-2game.com, o czym pisaliśmy na NEOgo.pl mniej więcej tydzień przed konferencją. Poza tym od dnia premiery FFXIII wiedzieliśmy o wyciętych poziomach i planowanych DLC, dlatego coś trzeba było zrobić z zalegającym materiałem. A skoro Final Fantasy X-2, pomimo kontrowersyjnej zmiany wizerunku bohaterek, sprzedało się doskonale, to czemu nie dokończyć historii Lightning? Zakończenie „trzynastki" nie było przecież „szczęśliwe" dla wszystkich postaci. Na szczęście na pierwszych materiałach nie widać dziewczyn śpiewających J-Pop, choć nowa zbroja Claire Farron mocno odkrywa jej uda (i nie tylko), co może kojarzyć się z ciuchami, w których paradowała Yuna.

W tym tempie FF Versus XIII ukaże się na PlayStation 4... Poniżej: Type 0, czyli dawne Agito i Dissidia 012.

Versus XIII nadal pozostaje najbardziej tajemniczym z projektów Square Enix. Fani Noctisa kolejny raz nie zasłużyli choćby na przybliżoną datę premiery

Zmienił się też miecz bohaterki i pojawił nowy przeciwnik, którego fani uznali za reinkarnację Cida. Japońscy gracze zagrają w 2011 na PS3 i X360, Europa wstrzymuje oddech do początku przyszłego roku. Motomu Toriyama ponownie zasiądzie na fotelu reżysera, a Yoshinori Kitase na stołku producenta. Oczywiście trzymamy kciuki, by obaj panowie wzięli sobie do serca zarzuty o liniowości poziomów w FFXIII.

Final Fantasy Versus XIII nadal pozostaje najbardziej tajemniczym z projektów Square Enix. Fani Noctisa kolejny raz nie zasłużyli choćby na przybliżoną datę premiery. Jako miłośnik wszystkiego z Final Fantasy w tytule napiszę wprost – nie łudźcie się, że zagracie w 2011 roku. Przy problemach z Final Fantasy XIV na pecetach i zapowiedzi Final Fantasy XIII-2 trzeba uzbroić się w cierpliwość i wstępnie czekać do 2012, a może i 2013 roku. Miejmy nadzieję, że nie postarzejemy się w oczekiwaniu na Versusa, jak przy Gran Turismo 5. W kontekście nieznanej daty premiery pojawia się też pytanie o to, czy gra pozostanie ekskluzywna dla PS3. Na razie Square Enix potwierdza wyłączność, ale jeżeli zmieni zdanie, to premiera przesunie się jeszcze bardziej z powodu konwersji na X360. I w tym momencie można się zastanowić, czy w ogóle warto czekać? Versus wygląda jak Crisis Core HD: walki w czasie rzeczywistym; korzystanie zarówno z broni białej jak i magii, a także standardowe dla serii bieganie po poziomach w poszukiwaniu tematów do rozmów i liczne scenki przerywnikowe. Za to kochamy Final Fantasy, ale Versus na razie niczym nie zaskoczył. Kierowanie mechami i pojazdami zapowiada się obiecująco, podobnie jak i dynamiczne, skryptowane sekwencje (np. walka na platformie lecącej nad miastem), ale grafika starzeje się. Czy Versus przetrwa próbę czasu? Przykład dzieła Polyphony Digital pokazuje, że nawet najmocniejsza marka nie może w nieskończoność dojrzewać ukryta w siedzibie producenta. //Fax

Mathijs de Jonge, Guerrilla Games: "Przyglądamy się nowym projektom. W firmie fruwa także wiele nowych pomysłów, które mogą znaleźć się w kolejnym Killzone"

INFO
DEVELOPER: PROJECT ACES
WYDAWCA: NAMCO BANDAI
TERMIN: 2011
KONSOLA: PS3, X360

Ace Combat Assault Horizon

Top Gun na sterydach prosto z Japonii

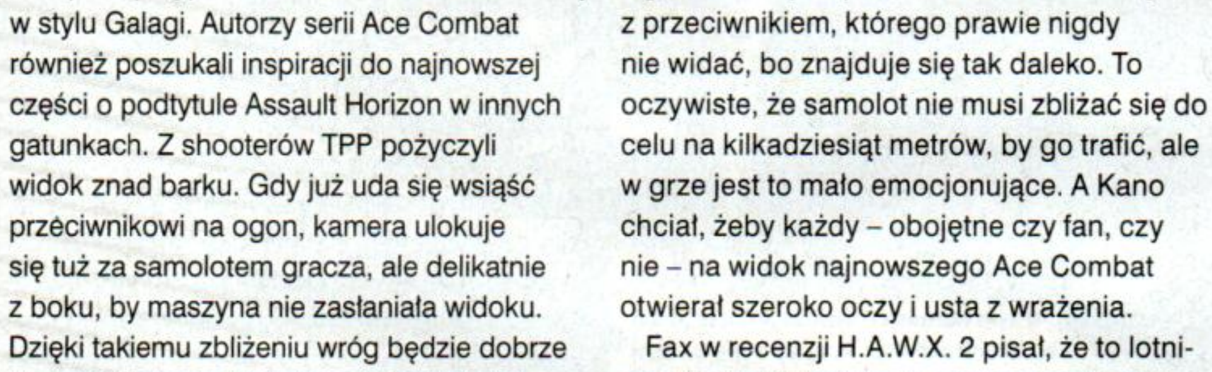
Pomysły twórców jednego gatunku gier często stanowią inspirację dla developerów specjalizujących się w innych. Na przykład tryb Horde w Gears of War 2 to klasyczny survival znany z mordobić czy gier tower defense. Wiele elementów Vanquish przypomina ośmiobitowe strzelaniny w stylu Galagi. Autorzy serii Ace Combat również poszukali inspiracji do najnowszej części o podtytule Assault Horizon w innych gatunkach. Z shooterów TPP pożyczyli widok znad barku. Gdy już uda się wsiąść przeciwnikowi na ogon, kamera ulokuje się tuż za samolotem gracza, ale delikatnie z boku, by maszyna nie zasłaniała widoku. Dzięki takiemu zbliżeniu wróg będzie dobrze widoczny, co da złudzenie, że jest tuż tuż i strącenie go powinno być formalnością. Tak łatwo jednak nie będzie, bo inaczej cała zabawa sprowadziłaby się do podlatywania do celu na tyle blisko, by kamera zrobiła zooma i wtedy pozostałoby już tylko odpalić rakiety.

ZABÓJCZE ZBLIŻENIE

Owo zbliżenie jest częścią systemu CRA (Close Range Assault). Project Aces opracowali go, ponieważ uznali, że ich gra powinna być bardziej widowiskowa. „Fani serii dobrze bawią się grając w Ace Combat, ale dla kogoś patrzącego z boku zabawa polega na uganianiu się za punktem" – mówi Masato Kano, producent Assault Horizon. Uganianie się za punktem oznacza walkę z przeciwnikiem, którego prawie nigdy nie widać, bo znajduje się tak daleko. To oczywiste, że samolot nie musi zbliżać się do celu na kilkadziesiąt metrów, by go trafić, ale w grze jest to mało emocjonujące. A Kano chciał, żeby każdy – obojętne czy fan, czy nie – na widok najnowszego Ace Combat otwierał szeroko oczy i usta z wrażenia.

Fax w recenzji H.A.W.X. 2 pisał, że to lotnicze Modern Warfare, ale chyba pospieszył się z tą opinią, bo dopiero Assault Horizon pokazuje jak takie powietrzne Call of Duty powinno wyglądać. Kano zresztą nie ukrywa inspiracji grą Infinity Ward, a o H.A.W.X. 2 mówi: „Na początku bałem się, bo po raz pierwszy mieliśmy prawdziwą konkurencję. Odetchnąłem z ulgą, gdy zagrałem, ponieważ zobaczyłem, że zabieramy Ace Combat w zupełnie nowym kierunku. Nie mówię, że ich (Ubisoftu – przyp. red) gra jest zła. Jest inna. Może zagrają w Assault Horizon i pomyślą, że to niewłaściwy kierunek?". Prędzej złapią się za głowy, pozbierają swoje zabawki i pójdą do domu, a może nawet już to zrobili, po obejrzeniu pierwszych zwiastunów. Pościgi za myśliwcami przelatującymi z ogromną prędkością pomiędzy wieżowcami, fabrycznymi kominami, czy dźwigami wywołują autentyczny opad szczęki. Project Aces ostro pracowali nad nowym silnikiem, pozwalającym osiągnąć niespotykany dla powietrznych strzelanin poziom detali miast. Zachwycają różnorodne kształty budynków, ostre tekstury, a nawet ruch uliczny na drogach. Najwyższy czas pożegnać sklonowane bryły udające wieżowce i obleśne, rozciągnięte tekstury podłoża.

Pościgi za myśliwcami przelatującymi z ogromną prędkością pomiędzy wieżowcami, fabrycznymi kominami, czy dźwigami wywołują opad szczęki



Autorzy na razie dużo opowiadają o CRA (będzie działać również przy widoku z kokpitu), ale nie zdradzają, czy ten system wymusił zmianę sterowania.

Akcja toczy się w 2015 roku. Pilot William Bishop i jego skrzydłowy Jose Gutierez poszukują broni masowego rażenia. Czyżby szykował się tryb kooperacji? Może chociaż jako osobne misje w stylu Spec Ops?

Project Aces nie pokazali jeszcze jak będzie wyglądało rozprawianie się z celami naziemnymi w trybie Close Range Assault. Na pewno widowiskowo.

MODERN AIRFARE

Budynki nie są niezniszczalne i potraktowane rakietami rozpadają się. Niekoniecznie da się je całkowicie zburzyć, tym bardziej, że akcja ma toczyć się nad prawdziwymi miastami. W USA takie coś na pewno nie spotka się z akceptacją mediów, polityków i mam walczących z grami. Niemniej wybuchy prezentują się doskonale, ogień i dym wydobywające się z budynków zasłaniają widoczność, a spadające beton i stal mogą poważnie uszkodzić przelatującą maszynę. Samoloty będą rozpadały się na setki mniejszych i większych kawałków, więc tym bardziej nikt nie przerwie pościgu w połowie. Trzeba będzie tylko uważać, bo przeciwnik może zrobić manewr, dzięki któremu to on znajdzie się na naszym ogonie.

Z Modern Warfare Project Aces zapożyczyli także sposób prowadzenia fabuły i różnorodność misji. Akcja będzie przeskakiwała z miejsca na miejsce – z Dubaju do Miami i w inne zakątki świata, a od czasu do czasu przyjdzie nam dla odmiany polatać helikopterem i postrzelać do celów naziemnych z zamontowanego na pokładzie miniguna. Brzmi świetnie, ale to wciąż powietrzna strzelanina i walki nad chmurami mają stanowić bardzo ważny element zabawy. To dobra informacja dla fanów, którzy być może już zaczęli się obawiać, czy jeszcze coś zostało ze starego, dobrego Ace Combat. Śpijmy spokojnie, Kano wydaje się wiedzieć, co robi. //**Mielu**

Gearbox twierdzi, że Duke Nukem Forever ukaże się 6 maja... Media Molecule lada dzień wypuszczą patch wspierający PlayStation Move w LittleBigPlanet 2

BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
VIETNAM

DODATEK DO GRY
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

ZAWALCZ NA PIĘCIU NOWYCH MAPACH W TRYBIE MULTIPLAYER WYKORZYSTUJĄC NOWE POJAZDY I BRONIE, W TYM POTĘŻNY MIOTACZ PŁOMIENI!

JUŻ W SPRZEDAŻY NA XBOX LIVE ORAZ PSN

WERSJA NA PC do kupienia na EA Store. ZAPRASZAMY NA EASTORE.PL
Dostępna również w wybranych sklepach jako kod do pobrania wersji cyfrowej.

POLSKA WERSJA PL DUBBING

DUBBING. GRA W PEŁNEJ, POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ NA PC I XBOX 360™.
NA PLAYSTATION®3 GRA W ORYGINALNEJ WERSJI JĘZYKOWEJ.

BATTLEFIELDBADCOMPANY2.COM/PL

16+ www.pegi.info

EA STORE · PC DVD ROM · XBOX 360 · XBOX LIVE · PlayStation Network · PS3 · DICE · EA

© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Loga Battlefield: Bad Company 2 Vietnam, Frostbite i DICE są znakami towarowymi EA Digital Illusions CE AB. EA i logo EA są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Loga: „PlayStation", „PS" i „PSP" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.Logo PlayStation Network jest znakiem usługi oferowanej przez Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Tetsuya Mizuguchi o Child of Eden

SPRZEDAJ NAM GRĘ! CO MIESIĄC CYTUJEMY DEVELOPERA OPOWIADAJĄCEGO O SWOJEJ GRZE

Przedziwne światy Mizuguchiego mają wielu zwolenników, szczególnie po REZ i Lumines.

INFO
DEVELOPER: Q ENTERTAINMENT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: 31 MARCA
KONSOLA: PLAYSTATION 3, XBOX 360

...O CHILD OF EDEN

Child of Eden to moja najnowsza gra, strzelanina wykorzystująca efekt synestezji*, łącząca wizualizacje i dźwięk w – mam nadzieję – zupełnie świeżym doświadczeniu wśród gier video. Podobnie jak z wszystkimi grami, nad którymi pracowałem, inspiracją dla mnie jest moje życie – przyjaźnie, podróże, muzyka i otaczający mnie świat. W Child of Eden będziecie w stanie zobaczyć DNA wszystkich tematów, które eksplorowałem w poprzednich grach.

...O KOLEJNYM ROZDZIALE W ŻYCIU

REZ to gra, którą stworzyłem podczas pracy dla SEGI niemal dekadę temu. Eden to nowe wyzwanie, które także wyda nowy wydawca. Jest także mocno powiązany w kreatywny sposób z nadchodzącym albumem grupy Genki Rockets, nad którym również intensywnie pracuję, a który dotyczy postaci o imieniu Lumi. Cała muzyka w grze jest dziełem Genki Rockets, będą znane utwory, ich remiksy i nowe kawałki. Myślę, że gdy ujrzycie ukończoną grę, zgodzicie się ze mną, że to znacznie więcej niż tylko duchowy spadkobierca REZ.

...O WSPÓŁPRACY Z KINECT

Microsoft zainteresował się nami w momencie, gdy Child of Eden było już w dość zaawansowanym stadium produkcji; pokazali nam technologię znaną jeszcze jako Project Natal i zapytali co o tym sądzimy. Od razu zaintrygowały mnie możliwości urządzenia i swoboda, jakie może zaoferować z perspektywy designera. Naturalnie gra jest przystosowana także dla standardowego joypada – różne metody sterowania dają różne doświadczenia dla grającego. Trzymając joypad gracz odczuje wibracje zsynchronizowane z muzyką, podczas gdy wykorzystując Kinect – niczym dyrygent dowodzący orkiestrą za pomocą batuty – gracz wykorzysta płynne gesty swoich dłoni, by „oczyścić" każde archiwum, jak nazywamy nasze poziomy w grze.

...O PLAYSTATION MOVE

W tej chwili niczego nie mogę powiedzieć, ale przyznaję, że przyjrzeliśmy się tej technologii z bliska.

...O TYM, ŻE EDEN TO NIE REZ

„Szczęście" to jeden z tematów, który jest obecny w Child of Eden, a którego nie było w REZ. Starałem się oddać w grze uczucia nadziei, szczęścia i miłości – to wszystko gracze odkryją w trakcie gry dzięki muzyce, a także swobodzie podczas zabawy. Kolejną sprawą jest perspektywa pierwszej osoby, dzięki której uda nam się wciągnąć gracza bezpośrednio w świat Eden; to naprawdę pomaga lepiej wejść w zjawisko synestezji.

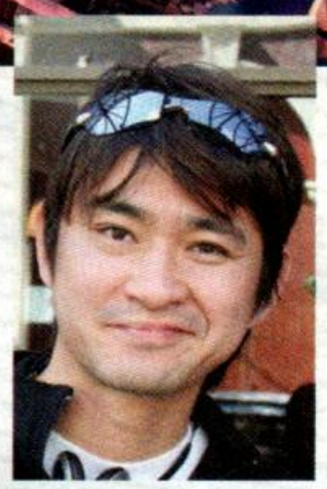
Zawsze łatwiej jest odtwarzać przeszłość, ale wtedy nie rozwijasz się i nie ewoluujesz, co jest tak samo ważne w prawdziwym życiu, jak i w grach. Po REZ było dla mnie ważnym, by ewoluować i patrzeć przed siebie. Rozważaliśmy widok TPP, ale doszedłem do wniosku, że perspektywa pierwszej osoby będzie lepsza.

...O TECHNOLOGII

Dreamcast był wspaniałą maszyną, ale Xbox 360 i PS3 oczywiście potrafią o wiele więcej. Na przykład mamy pojedyncze tekstury w formie video przypisane do niesamowitej liczby płaszczyzn. Używając technik takich jak ta, jesteśmy w stanie uzyskać efekt niespotykany dotychczas w żadnej innej grze video. Celem, jaki postawiłem mojemu designerowi grafiki było uzyskanie efektu „cyfrowego organizmu". Chciałem czystej, pełnej entuzjazmu estetyki, a z drugiej strony Eden miał być organiczny i pełny życia. Oczywiście podobają mi się pięknie wymodelowane sylwetki sportowych samochodów, czy fotorealistyczne modele postaci w grach, ale to wszystko już było. Mamy tyle kreatywnej swobody w eksplorowaniu grafiki komputerowej, niemal nieskończone możliwości wyrażania wizji. Z Child of Eden chcę odkrywać nowe horyzonty.

...O SYNESTEZJI

To nieodłączna część gry, podobnie jak miało to miejsce w REZ i Lumines. Zdaję sobie sprawę, że tak naprawdę niewielu ludzi jest w stanie doświadczyć tego zjawiska w najczystszej formie, bo to swojego rodzaju fenomen. Niezwykle inspirują mnie dzieła Wassily Kandinsky'ego, a ponieważ gry video to perfekcyjne medium do poszukiwania syntestezji, chcę eksplorować ten temat. Także dlatego, że piękne obrazy i dźwięki sprawiają mi przyjemność i sądzę, że połączenie dwóch form sztuki to wspaniała sprawa.



Tetsuya Mizuguchi to urodzony w 1965 roku legendarny twórca gier video. Przez lata związany z SEGĄ, gdzie stworzył takie gry, jak Sega Rally Championship, Sega Rally 2, Space Channel 5 i REZ. W 2003 roku odszedł od SEGI i założył studio Q Entertaiment, które dało nam Lumines i Lumines II na PSP oraz Meteos na Nintendo DS. Obecnie pracuje nad Child of Eden, które wyda Ubisoft. Jako jeden z niewielu japońskich designerów gier mówi świetnie po angielsku.

...O TYM, DO KOGO EDEN TRAFI

Pracowałem nad Child of Eden z myślą o hardcore'owych fanach gier video, ale to gra przystępna praktycznie dla każdego. Naprawdę tak jest. Znawcy gier będą w stanie złapać za joypad i w mgnieniu oka będą wiedzieć, co robić. Z kolei gracze niedzielni z przyjemnością pomachają przed Kinectem rękami, bo to da im piękne efekty audio-wizualne. Dysponujemy technologią, która pozwoli czerpać przyjemność z gry zarówno starym wyjadaczom, jak i osobom, dla których joypad to magia. //**opr. Gulash**

** Synestezja (z greki – synaísthesis – równoczesne postrzeganie od sýn – razem i aísthesis – poznanie poprzez zmysły). W psychologii stan lub zdolność, w której doświadczenia jednego zmysłu (np. wzroku) wywołują również doświadczenia charakterystyczne dla innych zmysłów. Na przykład odbieranie niskich dźwięków wywołuje wrażenie miękkości, barwa niebieska odczuwana jest jako chłodna, obraz litery lub cyfry budzi skojarzenia kolorystyczne itp. (źródło – wikipedia).*

COOL STUFF

▸KSIĄŻKA

GUINESS WORLD RECORDS 2010: EDYCJA DLA GRACZY

Która gra jest najlepiej ocenianym tytułem wszechczasów? Kto jest właścicielem największej kolekcji Pokemonów? Która postać z gier wideo jest najbardziej rozpoznawaną ikoną elektronicznej rozrywki? Na te i wiele innych pytań daje odpowiedź ta licząca 216 stron, wydana tylko w twardej oprawie Księga Rekordów Guinessa. Lektura może się przydać w forumowych bojach. Szukajcie w księgarniach!

▸ZABAWKA

Ion iCade

To niewielka, ale solidnie wykonana obudowa automatu, do której wsuwa się iPada, zmieniając go we własną maszynę Arcade. Joystick i przyciski łączą się z maszyną Apple za pośrednictwem Bluetootha, oferując bardziej komfortową rozrywkę, niż za pomocą emulacji przycisków na touchscreenie. Wszystkie gry na iOS powinny działać z iCade, które tanie nie będzie – premiera wiosną w cenie 99 Euro. Piękne.

▸GRA

KOMAJOU DENSETSU II

Miłośnicy staroszkolnych Castlevanii powinni koniecznie obadać Komajou Densetsu II – domowej roboty, nieoficjalną Castlevanię w wersji 2D, bez multiplayerowych udziwnień z Harmony of Despair. Gra wygląda bardzo ładnie i – mimo iż jak na razie dostępna jest jedynie w japońskiej wersji językowej – z pewnością godna jest Waszego zainteresowania. [http://www.tinyurl.pl?JXVuCZoE]

Twórcy Crackdown 2 - Ruffian Games - pracują nad "grą akcji z mocnym online"... Sniper: Ghost Warrior 2 będzie śmigał na CryEngine 3, zakupionym od Crytek

WIELCY PRZECIW WIELKIM

MARVEL®
VS.
CAPCOM®
3
Fate of Two Worlds

12
www.pegi.info

PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
CENEGA
18.02.2011
CAPCOM®

TM & © 2011 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved. ©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

MADE IN POLAND

Stworzyciel Dwóch Światów

Sprzedaż Two Worlds II jeszcze przed premierą gry w USA i UK przekroczyła milion egzemplarzy. Rozmawiamy z jednym z ojców tego sukcesu, szefem krakowskiej ekipy Reality Pump – Mirosławem Dymkiem.

Dlaczego tworzycie gry z gatunku RPG? To niezwykle skomplikowane i bardzo wymagające pod względem produkcji pozycje.

Lubimy wyzwania :) A tak na serio, dla nas nasza praca jest naszym życiem. Chcemy w nim robić rzeczy ciekawe i fascynujące. Według mnie RPG to nie gry. RPG to całe światy. Możliwość uczestniczenia w ich budowie, wpływania na ich kształt, historie, żyjące w nich postacie, ich losy itp. daje nam niesamowitą motywację do pracy i do życia. Żaden inny gatunek nie wciąga twórców w ten sposób. Mam na swym koncie wiele gier strategicznych, arkadowe strzelanki i jednego FPSa. Praca nad nimi była fajna, jednak dopiero praca nad pełnowymiarowym RPGiem okazała się naprawdę fascynująca.
Zaczęło się od dołożonego do gry Polanie 2 krótkiego trybu RPG (point & click) – wtedy złapaliśmy bakcyla. Teraz z tej drogi nie ma już powrotu.

Marka Two Worlds zaliczyła niezły falstart, oceny pierwszej części bywały różne, zdawało się, że więcej jej nie zobaczymy. Tymczasem „dwójka" wypada lepiej niż czwarty Gothic. Wymagało to zapewne całych pokładów wiary, walki i dyplomacji...

Przy TW1 trochę przestrzeliliśmy. Mieliśmy wielkie plany i nieco niedopasowany do nich budżet i czas. Jednak mimo niedociągnięć, w tym tytule było widać potencjał. Ludzie, którzy przebrnęli przez siermiężny wygląd i błędy gry, odkryli jej głębię. Stąd różne oceny. TW1 znajduje się w księdze rekordów Guinessa jako gra z najwyższym rozrzutem ocen. Zaliczyliśmy od 20% do 85%. Za niskie oceny odpowiedzialna była w głównej mierze pierwsza wersja na Xboxa 360.
Pomimo tych problemów sprzedaliśmy ponad 1,5 miliona egzemplarzy. To więcej niż Wiedźmin. Przy decyzji o następnym projekcie nie było trudno zdecydować, że będziemy rozwijali serię Two Worlds.

Średnia ocena Two Worlds II oscyluje w okolicach 80% – to spory skok i wyrazy uznania dla Waszej gry. Czego nauczyliście się pracując nad pierwszą częścią?

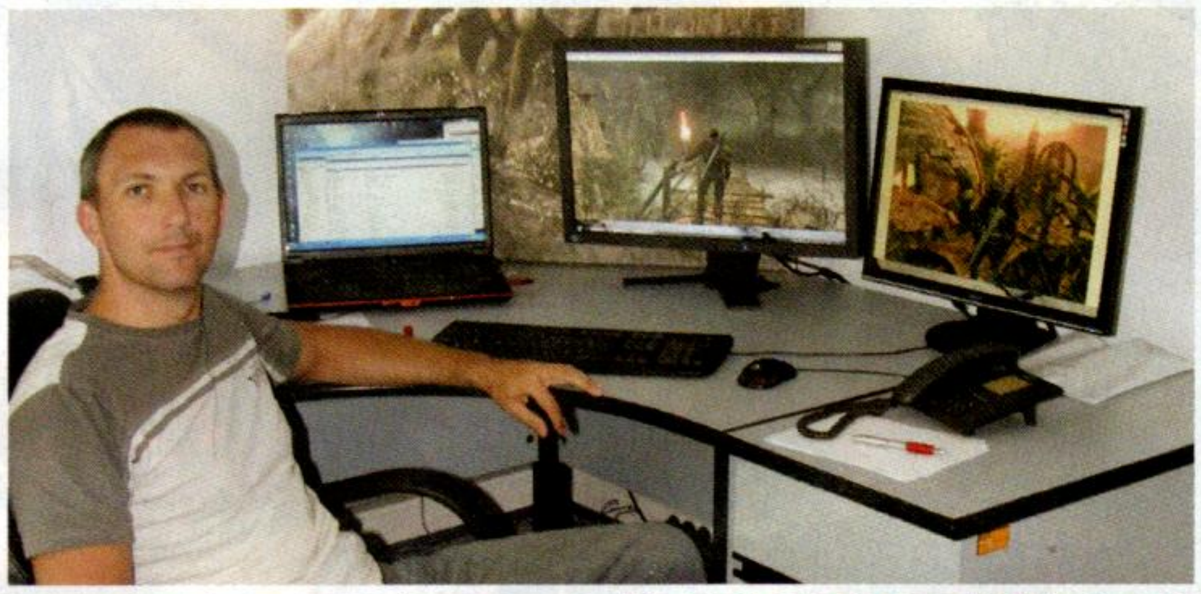
Wielu rzeczy. Najważniejsze, to że jakość jest ważniejsza niż ilość oraz że za jakość trzeba zapłacić. TW2 miał budżet i czas o wiele większy niż poprzednik. Rozbudowaliśmy studio, przyjęliśmy ludzi z pasją i umiejętnościami, gotowych poświecić swój czas dla tego projektu. To ich miłość do gatunku i tej gry widać w jakości TW2.

Ostatnie trendy w grach RPG zmierzają raczej do ich upraszczania – widzieliśmy, co stało się z Fable III, co będzie z Dragon Age II. Tymczasem Two Worlds II to rozbudowana, obszerna pozycja. Skąd takie, a nie inne decyzje?

Nie chcemy iść z prądem. Kochamy RPG. Chcemy zachować ten gatunek takim, jaki był w najlepszych swoich latach. Chcemy go rozbudowywać korzystając z narzędzi XXI wieku. Jeżeli za kilka lat mamy być ostatnim teamem tworzącym prawdziwe RPGi, to niech tak będzie. Odzew graczy umacnia nas w przekonaniu, że jest to słuszna droga. Niech inni gnają za zyskiem, my możemy pozwolić sobie na rozwijanie naszych pasji.

Czy fakt, że gra zostaje wydana – poza Europą – na rynkach światowych wpływa na jej design? W jaki sposób?

Żyjemy w świecie globalnej wioski. Informacja obiega nasza planetę w kilka sekund. Ludzie wiedzą jak żyją inni w odległych zakątkach świata, ale tak naprawdę nie rozumieją ich. Podczas prac nad TW2 zatrudnialiśmy osoby z różnych krajów. Pierwotnie plan był taki,



by uniknąć prowincjonalności widocznej w europejskich produkcjach. W trakcie współpracy odkryliśmy jednak prawdziwą różnorodność kultur i stylów życia ludzi. Co myślą, jak patrzą na różne sprawy.
Tę wiedzę przenieśliśmy do gry na dwa sposoby. Po pierwsze, zachowanie naszych bohaterów ma rysy charakterystyczne dla różnych kultur. Po drugie, każda sytuacja w grze była przez nas analizowana pod względem odbioru przez graczy pochodzących z różnych kultur. Czasami potrzeba było wiele dyplomacji w tworzeniu zadań i historii, aby nikogo nie obrazić, jednocześnie wzbudzając zaciekawienie.

Pierwsza część Two Worlds na konsolę wyglądała znacznie gorzej niż pecetowy pierwowzór. Tym razem jest lepiej. Czy pracowaliście nad każdą z wersji równolegle? Jakie problemy napotkaliście na konsolach?

Do Two Worlds 2 stworzyliśmy od podstaw nowy silnik graficzny GRACE.
Był on od początku tworzony jako silnik multiplatformowy. Gra powstawała na nim równolegle na wszystkich trzech platformach. Prototypowanie „chodziło" na komputerach PC (wygląd efektów itp.), potem powstawała wersja na Xboxa 360, na końcu na PS3. Tak było z każdym elementem gry.
Każda platforma jest inna i każda stwarza charakterystyczne dla niej problemy. Podstawowy problem konsol to fakt, że są... stare. Mają 512MB pamięci RAM i wolne karty graficzne. Na dzisiejsze czasy to archaiczne specyfikacje. Byle PC jest 10 razy wydajniejszy pod każdym względem. Dobre jest jednak to, że wszystkie konsole są takie same, więc jeśli cos działa na jednej, to będzie działało tak samo na innych. Dzięki temu jest możliwość stosowania różnych tricków i obejść.

Z czego wynika opóźnienie premiery gry w USA?

USA to dla nas nowy rynek, z którym dopiero się zapoznajemy. Potrzebowaliśmy trochę czasu na odpowiedni marketing i dystrybucję. Poza tym proces certyfikacji na konsole musi być przeprowadzony osobno na ten rynek, co zabiera trochę czasu.

Kilku polskich szefów studiów developerskich twierdzi, że trudno na naszym rynku o dobrych kandydatów do pracy w branży.

Rada dla nich: przenieście się do Krakowa. Ludzie są, tylko trzeba ich znajdować na etapie studiów, gdy jeszcze się rozwijają i dać im czas oraz możliwości tego rozwoju. Kraków jest potężnym ośrodkiem akademickim z niesamowitą kadrą i zapleczem. Nigdy nie mieliśmy kłopotu z naborem ludzi.

Jak duże jest Reality Pump? Jak krakowski klimat wpływa na pracę?

W tej chwili Reality Pump to 45 osób. Niewiele, jak na naszą branżę. A krakowski klimat? Bezcenny! W tym mieście tradycja miesza się z nowoczesnością. Z jednej strony dostęp do najnowszych technologii, a Wawel, Stare Miasto i bractwa rycerskie z drugiej. Idealne miejsce do tworzenia fantasy RPG. No i jest masa łatwo dostępnych pubów na Kazimierzu, gdy trzeba się zrelaksować po pracy :)

Jaka grę – mając zapewnione fundusze i nielimitowany czas – chciałoby stworzyć Reality Pump?

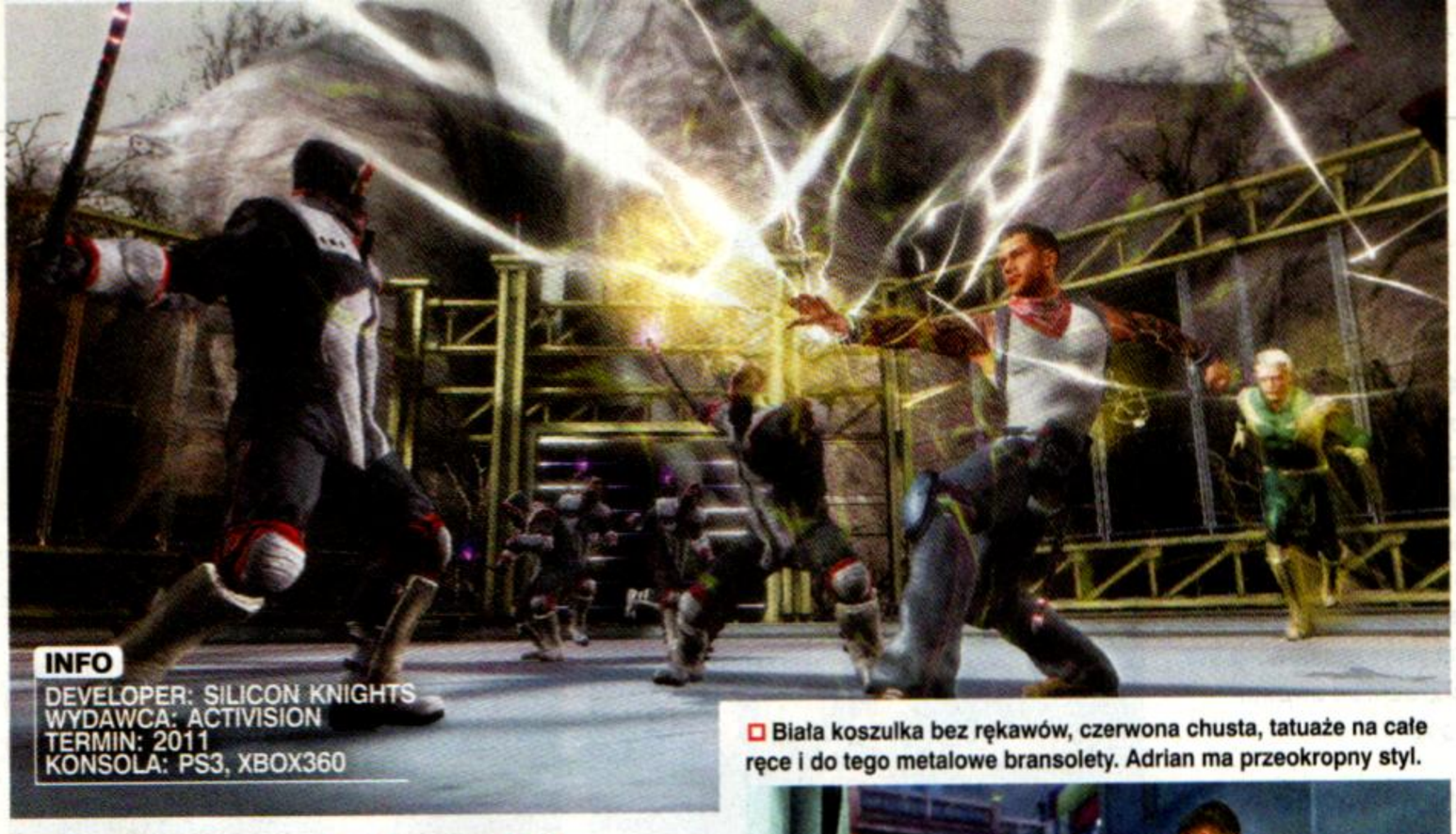
Nie mogę na to pytanie odpowiedzieć, ponieważ będzie to nasza następna duża gra. Będziecie musieli poczekać na oficjalne ogłoszenie.

W co gracie w wolnych chwilach?

Assassin's Creed, Call of Duty, Medal of Honor, FIFA – z odpowiednimi numerkami zależnymi do sezonu :)

Dziękujemy za rozmowę. //Gulash

Yakuza 4 ukaże się w Europie 18 marca... Quantic Dreams, twórcy Heavy Rain pracują nad "kolejną rewolucją"... Rosyjska ekipa GFI smaży Cannon Fodder 3 na X360



INFO
DEVELOPER: SILICON KNIGHTS
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: 2011
KONSOLA: PS3, XBOX360

X-Men Destiny

Specjalista od wizerunku potrzebny od zaraz

Grafika nie jest najważniejsza, ale łatwiej nakręcić się na grę, która ładnie wygląda niż jakiegoś brzydala. A brzydalem (przynajmniej w tej chwili) jest X-Men: Destiny, najnowsza gra o mutantach Marvela. Popatrzcie na screeny – pierwsze gry tej generacji nie prezentowały się tak kiepsko. Aż strach wyobrażać sobie, jak bardzo drewniane będą ruchy tych paskudnych postaci.

To nie jest złośliwa krytyka, po prostu nowa gra Silicon Knights robi bardzo złe pierwsze wrażenie. Czego innego spodziewalibyśmy się po twórcach rewelacyjnego horroru Eternal Darkness z Nintendo 64 i niezłego hack'n'slasha Too Human. Paradoksalnie z tej trójki właśnie X-Men: Destiny ma największe szanse doczekać się kontynuacji albo chociaż przynieść autorom największe zyski. Silikonowym Rycerzom trafiła się niezła fucha, bo nie tworzą po prostu kolejnej gry na licencji X-Men, a dostali szansę rozwinięcia uniwersum poprzez wprowadzenie do kanonu trzech nowych postaci.

Główną atrakcją X-Men: Destiny ma być system wyborów, rozbudowany niczym w erpegach od BioWare

GRAĆ, WYBIERAĆ, DECYDOWAĆ

Poznaliśmy pierwszą. To niejaki Adrian Lucci. Z krótkim irokezem wygląda jak kuzyn Seva z Killzone 2. Ojciec Adriana jest Purifierem – tak nazywani są ludzie walczący z mutantami, których uważają za największą pomyłkę natury. Chłopak ma takie same poglądy jak tatuś, a przynajmniej do momentu, gdy zdaje sobie sprawę, że sam ma nadnaturalne zdolności. Jakie? To już zależy od gracza.

□ Biała koszulka bez rękawów, czerwona chusta, tatuaże na całe ręce i do tego metalowe bransolety. Adrian ma przeokropny styl.

Główną atrakcją X-Men: Destiny ma być system wyborów, rozbudowany niczym w erpegach od BioWare. Adrian z musu dołączy do mutantów i będzie podobnie jak oni prześladowany przez ludzi, ale nie oznacza to, że stanie po stronie uczniów nieżyjącego profesora Xaviera. Wielokrotnie przyjdzie mu wybrać, czy pomóc X-Menom, czy wesprzeć kumpli Magneto, a każda decyzja wpłynie na to, jakie questy odblokują się w dalszej części gry. Co tam questy, gdy każdy wybór oznacza, że można narazić się Gambitowi, Loganowi, Cyclopsowi i innym zabijakom. Bohaterowi przydałaby się moc „nerwy ze stali". Kto wie, może takową posiądzie. Każdy mutant będzie dysponował trzema genami X określającymi jego zdolności. Adrian w jakiś sposób będzie mógł wejść w posiadanie dowolnych genów i to gracz ustali, które moce interesują go najbardziej. Kojarzy się to trochę z Materią z siódmego Finala, a bliżej współczesnym czasom – z perkami z FPSów. A wiadomo jak jest z perkami – trzy czwarte graczy wybiera strzelanie z biodra i więcej życia. Silicon Knights nie chcą dopuścić do sytuacji, gdy gracze zawsze będą decydowali się na jedną moc – dającą im wyraźnie większe korzyści niż pozostałe, dlatego ostro pracują nad ich balansem. Oby znaleźli choć kilka minut na poprawę grafiki, bo gra zapowiada się fajnie, ale odstrasza wyglądem. //**Mielu**

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Monster Hunter Portable 3rd	PSP	Capcom
2	Donkey Kong Country Returns	Wii	Nintendo
3	Wii Party	Wii	Nintendo
4	AKB1/48: Idol to Koishitara	PSP	Namco Bandai
5	Pokemon Black / White	NDS	Nintendo
6	Mario Sports Mix	Wii	Nintendo
7	The 3rd Birthday	PSP	Square Enix
8	Second Land: The Jet-Black Mage	NDS	Level 5
9	Inazuma Eleven 3: Challenge the World	NDS	Level 5
10	Dynasty Warriors: Gundam 3	PS3	Namco Bandai

▶ Jak zwykle dominują handheldy. 3DS pozamiata. Ciekawe, czy nawet Monster Huntera. Capcom pewnie nie miałby nic przeciwko, gdyby PSP pożyło jeszcze kilka lat. W Japonii pożyje, jeśli dalej będą ukazywały się gry pokroju The 3rd Birthday.

USA

1	Call of Duty: Black Ops	Multi	Activision
2	Wii Sports	Wii	Nintendo
3	Just Dance 2	Wii	Ubisoft
4	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
5	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
6	Assassin's Creed: Brotherhood	Multi	Ubisoft
7	Donkey Kong Country Returns	Wii	Nintendo
8	Madden NFL 11	Multi	EA
9	Mario Kart DS	NDS	Nintendo
10	Kinect Sports	X360	Microsoft

▶ Coraz trudniej napisać coś mądrego o sprzedaży gier w Stanach, bo tam sprzedają się głównie casualowe zabawki w stylu Just Dance, Wii Sports i Kinect Sports. A jakbyśmy przygotowywali Top 20, to jeszcze zmieściłoby się Sports Champions.

UK

1	FIFA 11	Multi	EA
2	Call Of Duty: Black Ops	Multi	Activision
3	LittleBigPlanet 2	PS3	Sony
4	Just Dance 2	Wii	Ubisoft
5	Assassin's Creed: Brotherhood	Multi	Ubisoft
6	Need For Speed: Hot Pursuit	Multi	EA
7	Mass Effect 2	PS3	EA
8	Kinect Sports	X360	Microsoft
9	Gran Turismo 5	PS3	Sony
10	Fallout: New Vegas	Multi	Bethesda

▶ Dobry miesiąc dla PS3. Zobaczymy jak długo potrwa szał na LittleBigPlanet 2. Czy będzie się sprzedawać przez cały luty, czy szybko zgaśnie? Posiadacze PS3 mają w czym wybierać, właśnie ukazał się Mass Effect 2, a Killzone 3 tuż tuż. Go, go Sackboy!

POLSKA (Ultima)

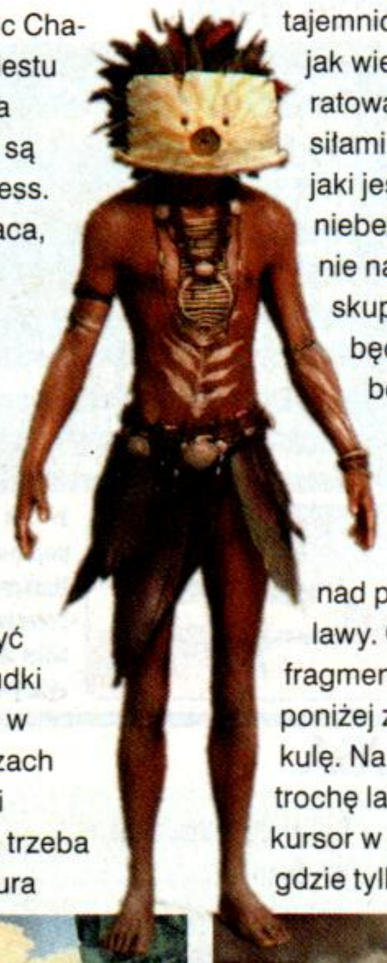
1	Playstation Move Starter Pack	PS3	Sony
2	LittleBigPlanet 2	PS3	Sony
3	Gears of War 2	X360	Microsoft
4	Dead Space 2	Multi	EA
5	Mass Effect	PS3	EA
6	The Beatles: Rock Band	PS3	EA
7	Assassin's Creed	PS3	Ubisoft
8	Gran Turismo 5	PS3	Sony
9	Sport Champions	PS3	Sony
10	Kinect Sports	X360	Microsoft

▶ Styczeń dobrym miesiącem do nadrabiania zaległości? Najlepszym, bo za chwilę ruszy prawdziwa lawina gier i nie będzie czasu na powroty do przeszłości. Warto rozejrzeć się za starszymi tytułami, może trafi się jakaś perełka w dobrej cenie.

Disney zamknął Propaganda Games, twórców ostatniego Turoka i Tron: Evolution... Beta nowej gry z serii SOCOM będzie dostępna dla posiadaczy PlayStation Plus

From Dust

Bóg wziął urlop. Gotowi go zastąpić?



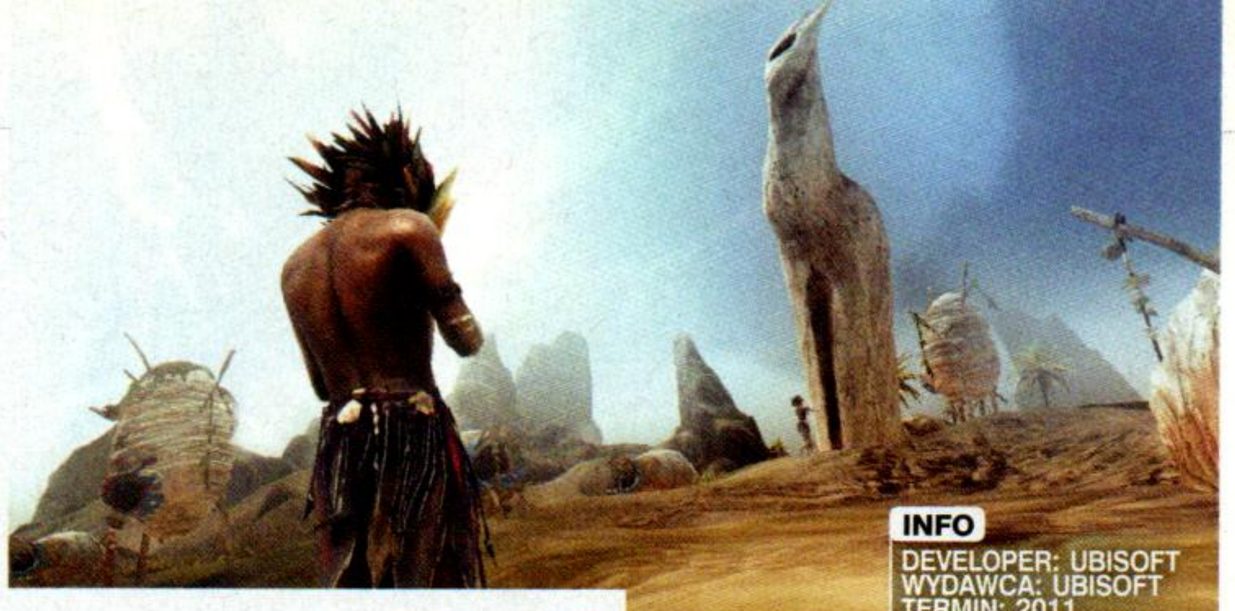
Francuski producent Eric Chahi już od prawie trzydziestu lat pracuje nad grami, a jego najgłośniejszymi dziełami są Another World i Heart of Darkness. Po kilku latach milczenia powraca, tym razem nie z platformówką, a grą podobną do Populousa i Black and White. Gracz wciela się w rolę potężnego bóstwa, które ma moc wpływania na kształt świata. Niespokojny to świat, bo zamieszkującym go ludziom grożą rozmaite niebezpieczeństwa. Może wybuchnąć wulkan albo uderzyć w ląd ogromna fala tsunami. Ludki w ciuszkach zrobionych z liści i w drewnianych maskach na twarzach sami nie poradzą sobie z takimi klęskami żywiołowymi, dlatego trzeba im pomóc. From Dust otacza aura tajemniczości, nie wiadomo dokładnie jak wiele misji będzie polegało na ratowaniu wesołych dzikusów przed siłami natury. Nawet nie jest jasne, jaki jest cel gry, czy pojawią się jakieś niebezpieczne zwierzęta i nieprzyjaźnie nastawione ludy. Na razie autorzy skupiają się na pokazaniu, co gracz będzie mógł zrobić ze swoimi boskimi mocami.

TWÓRCA I NISZCZYCIEL

Gałka analogowa posłuży do poruszania kursorem nad powierzchnią ziemi, wody lub lawy. Gdy gracz naciśnie przycisk, fragment otoczenia znajdującego się poniżej zostanie zassany i zmieniony w kulę. Na przykład zabierze z wulkanu trochę lawy. Może następnie przesunąć kursor w dowolne miejsce i rozlać lawę, gdzie tylko zapragnie. Rozlewając ją przy drzewach, wywoła pożar, który może strawić cały las. Jeśli zrobi to nad wodą, lawa zamieni się w skałę. W ten sam sposób da się zrobić dziurę w ziemi i wlać tam wodę tworząc jezioro. Albo posadzić drzewa na pustyni.

Świat będzie ulegał zmianom bez ingerencji gracza. Drzewa same urosną na nowych terenach, a woda zniszczy skały i powstaną nowe rzeki. Normalnie takie procesy trwają setki, tysiące lat, a w grze zobaczymy je w mocno przyspieszonym tempie. Dzięki nim raz zbudowany świat nie będzie do końca gry taki sam. Zresztą, i tak nie byłoby to możliwe, bo mocno zmienią go wspomniane wcześniej kataklizmy. Na przykład gigantyczne tsunami. Szaman wioski znajdującej się tuż przy plaży da znać graczowi, że zbliża się wielka fala. Jedynym ratunkiem jest wysłanie kogoś w góry, gdzie znajduje się totem. Człowieczek musi go dotknąć, a później powrócić do wioski. Mieszkańcy zaczną pląsać w magicznym tańcu, co ochroni ich przed falą – wielka woda ominie wyspę. Ludka biegnącego do totemu trzeba chronić, na przykład przed lawą i dopilnować, by jak najszybciej wrócił do wioski. Może zamiast kazać mu biec, stworzyć rzekę, którą błyskawicznie spłynie aż do plaży?

I kto powiedział, że na konsolach nie ukazują się już żadne, oryginalne gry? To bzdura. Jest ich sporo, tylko trzeba ich szukać na XBLA i PSN. //**Mielu**



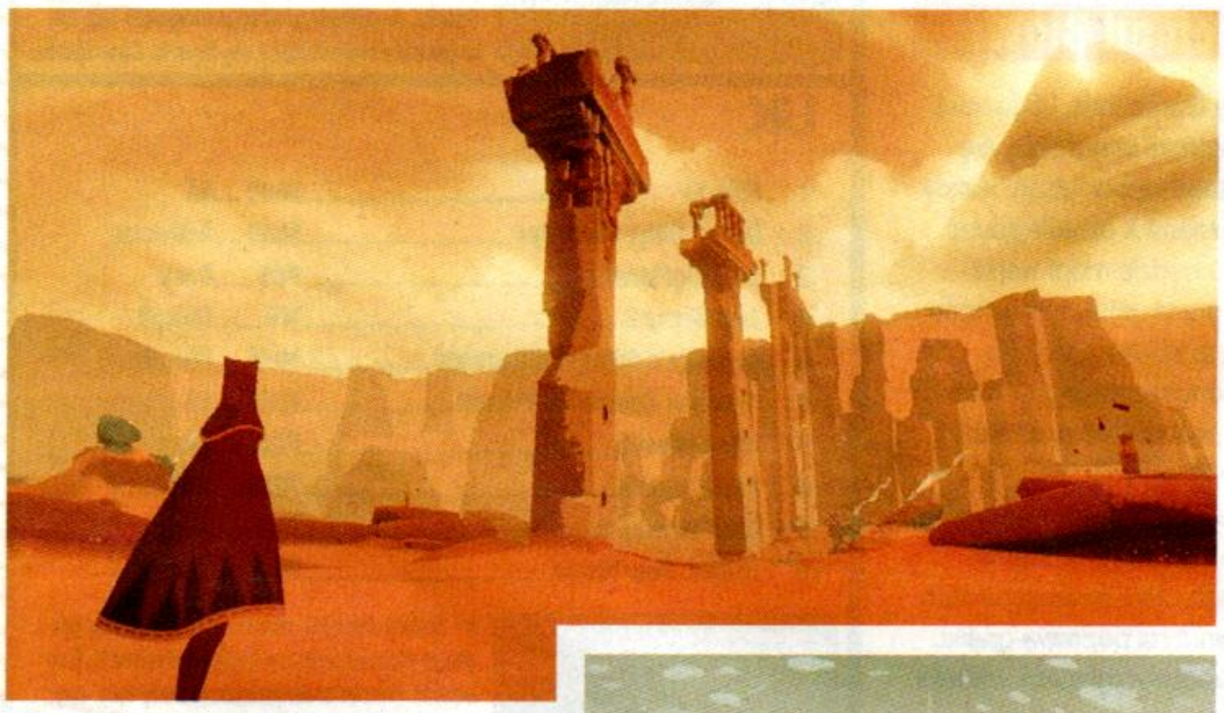
INFO
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: 2011
KONSOLA: PS3, X360

Design gier ambitnego Francuza jest zawsze intrygujący.

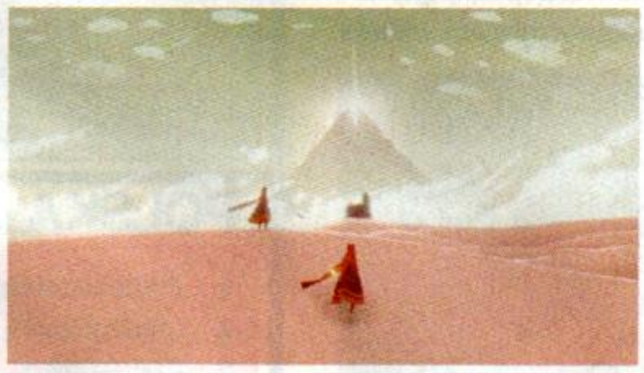
Widok ogromnej ściany wody otaczającej maleńką wioskę, na której znajdują się tańczące postacie, jest niezapomniany. Grę widzieliśmy w akcji na ubiegłorocznym gamescom w Kolonii.

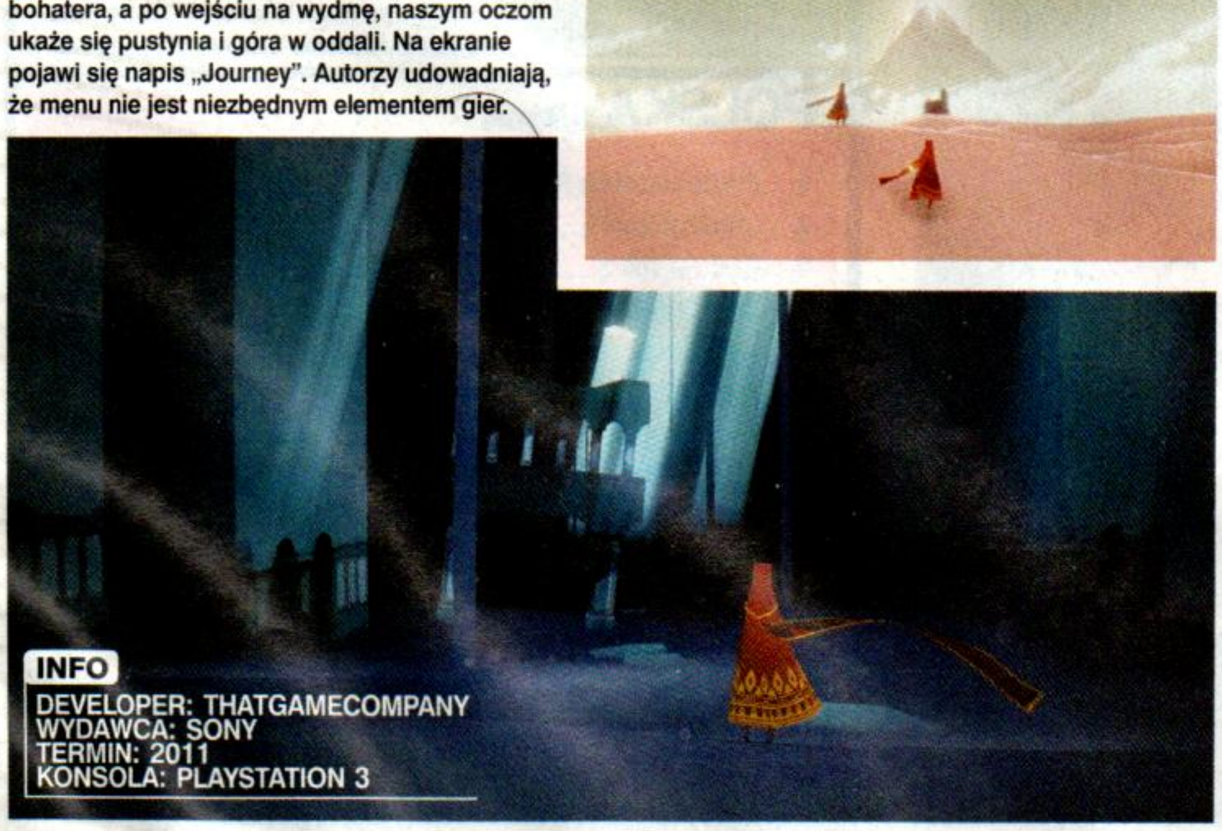
Journey

Niezapomniana wyprawa z twórcami Flower



Po uruchomieniu gry od razu zobaczymy bohatera, a po wejściu na wydmę, naszym oczom ukaże się pustynia i góra w oddali. Na ekranie pojawi się napis „Journey". Autorzy udowadniają, że menu nie jest niezbędnym elementem gier.





Ludek ubrany w czerwone, luźne szaty, z chustą na twarzy osłaniającą go (ją?) przed piaskiem, przemierza gigantyczną pustynię. Kieruje się w stronę widocznej na horyzoncie góry, ze szczytu której bije jasne światło. Nie wiadomo po co tam idzie, nie sposób przewidzieć, co znajdzie u celu swej podróży. Może spotka Boga, a może niczego nie znajdzie i skończy jak bohater „Schodów" Schabenbecka lub „Katedry" Bagińskiego. Nikt nie powiedział, że w ogóle da się dojść do owej góry, ale to nieistotne, bo najważniejsza jest sama wyprawa – podróż przez niezwykły świat, obserwowanie zamieszkujących go istot, możliwość spotkania innych ludków podążających ku górze. Podróż jako metafora życia? Temat stary jak świat, ale to nie znaczy, że twórcy gier nie mogą po niego sięgać. A kto inny mógłby to zrobić, jeśli nie thatgamecompany, autorzy artystycznych flOw i Flower.

GRACZE WĘDROWNICZKI

Nieprzypadkowo wspomniałem o spotykaniu innych podróżników. Gracze podłączeni do sieci spotkają inne osoby, znajdujące się akurat w tym samym punkcie gry. Nastąpi to automatycznie, nie pojawi się informacja, że ktoś chce dołączyć do naszej wędrówki. Po prostu spotkamy nieznajomego na naszej drodze. Co z nim zrobić? Można go zignorować albo wspólnie kontynuować podróż przez jakiś czas.

Komunikacja ma być bardzo ograniczona, nie da się wysłać wiadomości, rozmawiać przez headset, nie wyświetli się nawet PSN ID nieznajomego. To jak spotkanie człowieka posługującego się innym językiem. Same ludki w ogóle nie będą mówić. Pozostaje zrobić znaki na piasku albo obserwować zachowanie drugiego gracza. Osoby niepodpięte do sieci lub stroniące od towarzystwa nie mają powodów do niepokoju. Współpraca może ułatwić pokonanie przeszkód, ale nie będzie wymagana do ukończenia gry. Postacie będą mogły unosić się w powietrzu dzięki magicznym chustom osłaniającym ich twarze. W trakcie lotu z chust wypadnie energia, którą drugi gracz będzie mógł złapać i w ten sposób da radę polecieć dalej.

Chodzenie po pustyni nie musi być nudne. Ludek trafi do zasypanych ruin, odkryje świątynie, spotka duchy, które opowiedzą conieco na temat tego niezwykłego świata. Będzie musiał przeprawić się nad przepaściami po zniszczonych mostach, ale przynajmniej obejdzie się bez walk. Z mieszkańcami pustyni da się wejść w interakcję, czerpiąc od nich magiczną energię niezbędną do latania.

Jenova Chen, charyzmatyczny szef thatgamecompany wyjaśnia, że interesuje go tworzenie gier, z których ludzie wyniosą coś wartościowego, co przyda im się w życiu lub da im korzyść emocjonalną. Journey na pewno zachęci do przemyśleń. Na wyprawę wybierzemy się jeszcze w tym roku. //**Mielu**

Activision zamyka Bizarre Creations, twórów Project Gotham Racing, Blur i James Bond 007: Blood Stone... Epic games zarejestrowało tytuł Gears of War: Exile

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

GRY KONSOLE AKCESORIA

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA

RATY
HURT
DETAL

TEL: (022) 636 51 14
TEL. kom: 509 533 693
Adres: AL. JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22
01-001 Warszawa
E-mail: edsklep@gmail.com

ELECTRONIC DREAMS

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

NINTENDO 3DS W SUPER CENIE

ZAPRASZAMY DO SKLEPU! NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER – FACHOWA OBSŁUGA!

GRA WSTĘPNA

Pięć światów. Pięć...set mieczy. Pięć zachodnich gier Action-RPG zmierza na nasze konsole. Jakie mają atuty? Przyglądamy się im z bliska i wystawiamy wstępne oceny na podstawie tego, co widzieliśmy. //Fax, Mielu, Gulash

INXILE ENTERTAINMENT · PS3, X360 · 31 MARCA

Hunted
The Demon's Forge

Do rżnięcia orków trzeba dwojga

ŚWIAT: Kala Moor długo nie trafi do katalogów biur podróży. To zupełnie nowy, nieznany z książek i filmów mroczny świat, w którym ludzi nękają bestie żyjące pod ziemią – zabijają ich lub robią z nich niewolników.

DESIGN: Mroczne i krwawe fantasy. Autorzy dodają – staroszkolne. Proste projekty poziomów i banalne zagadki, a do ubicia człekokształtne bestie ze zwierzęcymi cechami (rogi, pyski z ostrymi zębami, pazury) oraz demony i szkieletory. W Kala Moor drzewa będą należeć do rzadkości. **To świat cegieł, kamieni i ognia, a w takich klimatach najlepiej czuje się Unreal Engine 3. Właśnie na tym silniku powstaje gra.**

EKIPA: Barceloną erpegów inXile nie jest, ale mają w składzie swojego Messiego. Za Brianem Fargo liczna grupa hardcore'owców skoczyłaby w ogień. By cieszyć się takim szacunkiem trzeba mieć na koncie gry pokroju Fallout, Baldur's Gate, Wasteland, Icewind Dale i prześmiewcze A Bard's Tale. W tej ostatniej developerzy genialnie przejechali się po gatunku RPG, udowadniając, że znają doskonale nie tylko jego mocne, ale także słabe strony. InXile tworzy Hunted pod skrzydłami Bethesdy – erpegowego giganta, wydawcy The Edler's Scrolls IV: Oblivion oraz Fallout 3 i Fallout: New Vegas. Firma należy do ZeniMax, które kupiło m.in. id Software oraz Tango Softworks, czyli studio Shinjiego Mikami (twórca Resident Evil). W tym roku Bethesda jak mało kto stawia na nowe gry nie na licencji (Hunted, RAGE, Brink). To inwestycja w przyszłość, spodziewamy się kontynuacji każdej z nich.

RZUT OKIEM: Army of Two bez karabinów i w klimatach fantasy. Dwójka bohaterów – silny Caddoc i trzymająca się na dystans E'lara – muszą pomagać sobie, jeśli chcą przeżyć. Często jedna osoba będzie zajęta przekładaniem dźwigni, a druga skupi się na ochranianiu jej przed napastnikami. W określonych punktach na mapie gracze zamienią się postaciami, jeśli zechcą, więc nikt nie powinien czuć się poszkodowany „że gra tą słabą laską".

OBSIDIAN · PS3, X360 · 2011

Dungeon Siege III

Skok z pecetów na konsole. Czy znajdzie tu fanów?

ŚWIAT: Królestwo Ehb pogrąża się w chaosie, a bohater jest jednym z ostatnich członków 10 Legionu – protektorów tej ziemi. Zadaniem czekającym bohatera jest odbudowa Legionu i przywrócenie porządku.

DESIGN: Dobre, hardcore'owe fantasy, bez niepotrzebnego udziwniania. Obskurne ruiny, prastare lochy, zarośnięte chaszcze. Pająki sięgające bohaterowi do pasa, atakujące stadami kościotrupy i półtorametrowy zweihander w rękach herosa. Jest też podobny do Mass Effect, czy Alpha Protocol system dialogów z NPCami – będą więc decyzje, które wpłyną na przebieg gry. O staroszkolnych korzeniach przypominają liczby wyskakujące nad głowami przeciwników po zadanym im ciosie, symbolizujące obrażenia.

EKIPA: Starzy wyjadacze z westchnieniem wspomną Obsidian Entertainment wymieniając Star Wars: Knight of the Old Republic 2, czy Neverwinter Nights 2. Osoby o krótkiej pamięci kojarzą ich głównie z Alpha Protocol i Fallout: New Vegas. Biorąc pod uwagę dwa ostatnie tytuły widać, że chłopaki technicznie odstają od światowej czołówki, ale mają świetne pomysły i potrafią tworzyć doskonałe scenariusze oraz dialogi. Fanów może ucieszyć fakt, że nad DSIII czuwa w roli doradcy Chris Taylor z Gas Powered Games – producent pierwszej części. Tymczasem marka Dungeon Siege jest już całkowicie własnością Square Enix, sądzimy więc, że na trzeciej części się nie skończy. Uwe Boll nakręcił egranizację – mało tego, właśnie powstaje sequel, a w głównej roli wystąpi w nim... Dolph Lundgren. ZOMG!!@#!#.

RZUT OKIEM: Pierwsze dwie części Dungeon Siege wydano tylko na PC, a interfejs był dostosowany do komputerowej myszki. Inaczej mówiąc – sterowanie wyglądało podobnie, jak w Diablo. **Dla potrzeby „trójki" Obisidian dostosował sterowanie do konsol – przecz z kursorem na ekranie, to joypad kontroluje ruchy herosa.** Będzie też kooperacja; drugi gracz może dołączyć się do zabawy w dowolnym momencie. ■

Gearbox: "Aliens: Colonial Marines nie zostało skasowane i jest w produkcji"... Ubisoft sprzedał 5 milionów Just Dance 2 i 2 miliony Michael Jackson: The Experience na Wii

Torchlight

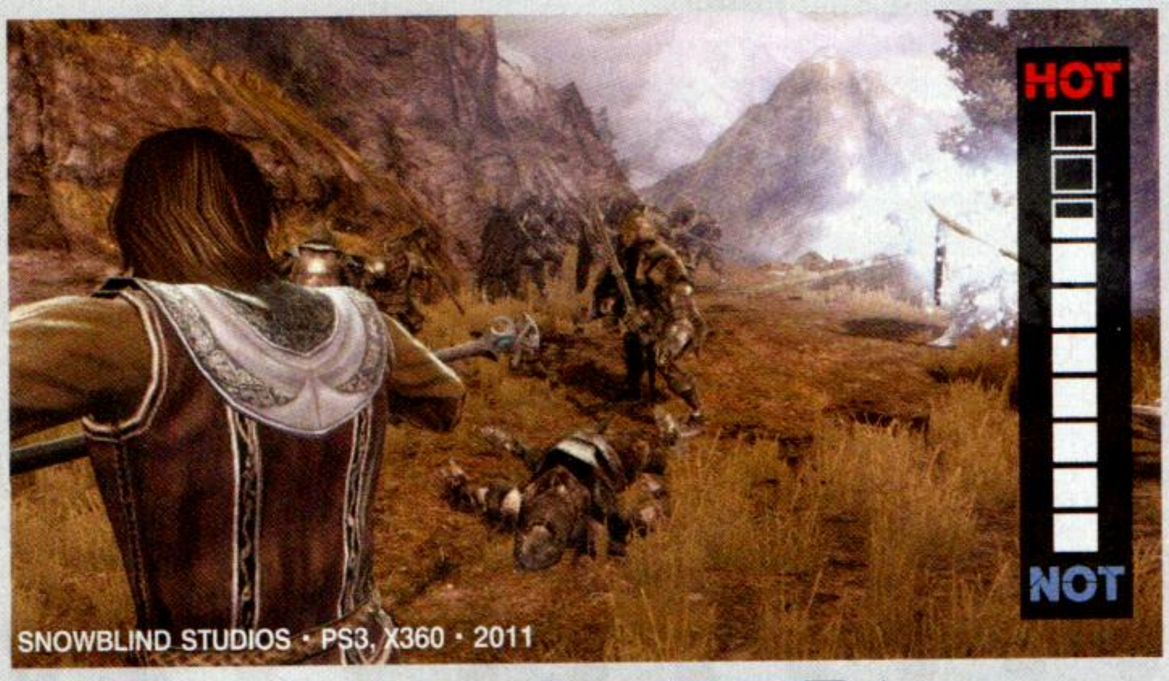
Diablodobry hack'n'slash od wyjadaczy gatunku

ŚWIAT: W świecie Torchlight nawet mała mieścina może stać się miejscem pielgrzymek. Wszystko za sprawą minerału Ember, który z pachołka może uczynić czarnoksiężnika, a zwykłą siekierę „plus jeden do ścinania świerków" zamieni w przepotężny topór. Nic więc dziwnego, że do Torchlight ściągają zastępy bohaterów wychowanych na dwóch częściach Diablo. Podobny jest zresztą zamysł gry, a więc średniowiecze pełne magii i prastarych demonów, z których jeden zagnieździł się w kopalniach pod miasteczkiem.

DESIGN: Wszystko to utrzymane jest w lekkim, komiksowym stylu (cel-shading), sugerującym parodię diabelskiej rąbaniny. Dyrektor artystyczny Runic Games Jason Beck wyjaśnił, że styl grafiki jest inspirowany przede wszystkim filmami animowanymi. Nie jest to jednak kolejny Deathspank – pomimo zabawnej stylistyki, gra jest bardzo rozbudowana i nie ma się czego wstydzić na tle dokonań ekipy Blizzard.

EKIPA: A skoro o tej firmie mowa, to **założyciele Runic Games, czyli Max Schaefer i Erich Schaefer pracowali wcześniej w Blizzard North nad grami Diablo i Diablo II jako główni designerzy.** Do ich zespołu dołączył również Travis Baldree (twórca RPG akcji Fate) oraz Peter Hu (Hellgate: London), który tworzył MMORPG Mythos, ale ostatecznie nie zakończył prac i swój dorobek przeniósł właśnie do Torchlight. Nic więc dziwnego, że tak eRPGowy zespół spełnił swoje marzenia i przygotował klon Diablo.

RZUT OKIEM: Ich dziecko zostało wydane w 2009 roku na pecetach i zyskało ogromną popularność. Gra zachwycała możliwościami rozwoju trzech klas postaci, zapewniała zbieractwo najwyższej klasy i wyróżniała się na tle konkurencji (np. psem, który zabiera niepotrzebne przedmioty do miasta i wraca z gotówką). W wersji na X360 możemy liczyć na dostosowanie interfejsu do możliwości pada, oraz nowe przedmioty i misje. Gra będzie dostępna jedynie w cyfrowej dystrybucji poprzez Xbox Live Arcade. ■



The Lord of the Rings
War in the North

Podczas gdy Drużyna Pierścienia robi swoje...

ŚWIAT: Bądźmy poważni...

DESIGN: Wyprawa Aragorna dla dorosłych albo po prostu grywalny film Władca Pierścieni. Mocno stonowane kolory, bryzgająca jucha i odpadające głowy, a do tego projekty bohaterów i przeciwników wzorowane na trylogii Petera Jacksona. Szpetne orki z szerokimi gębami, wielkimi kłami i plujące czarną śliną, a także paskudne, czterometrowe trole. Żadnego bishoneństwa, ale też nie za dużo testosteronu – zagramy rycerzem postury Aragorna, elfią łuczniczką i karzełkowatym krasnoludem.

EKIPA: W obecnej generacji konsol Snowblind Studios stworzyli tylko Death Tank na X360. Miało to miejsce w 2009 roku, kiedy dołączyli do Warner Bros. i zabrali się do pracy nad War in the North. Najgłośniej było o nich w 2001 roku za sprawą Baldur's Gate: Dark Alliance. Snowblind mają na koncie także Champions of Norrath i Champions: Return to Arms. To wszystko erpegowe hack'n'slashe na licencjach, więc ta ekipa ma podstawy, by zrobić solidną jatkę w klimatach Władcy Pierścieni. Gry nie firmują znane nazwiska. W tej chwili producentem jest Ruth Tomandl – pracowała m.in. nad dwiema częściami Dungeon Siege. Zastąpiła Jessicę Brunellę, która odeszła do Undead Labs, a w jej CV można znaleźć takie tytuły jak God of War i Twisted Metal: Black. Za design odpowiada Philip Straub. Doświadczenie zdobywał m.in. przy pecetowych erpegach Guild Wars 2 i Lineage.

RZUT OKIEM: Porządna sieczka w klimatach Władcy Pierścieni z kooperacją dla trzech graczy i to na jednej konsoli – idealna gra do kanapowych posiedzeń z ziomkami. Skład niemal jak z oryginalnej trylogii – człowiek, elf i krasnolud, ale nie zagramy jako Aragorn, Legolas i Gimli, a jakaś inna, radosna trójka. I chyba nawet fabuła nie będzie kręcić się wokół Saurona i Pierścieni. Na gamescom pokazano nam walkę z dwoma trolami. Bohaterowie dostali srogie baty – wygląda na to, że gra będzie trudna. ■

Kingdoms of Amalur
Reckoning

Wielkie nazwiska, wielkie ambicje

ŚWIAT: Nowy wspaniały świat wymyślony przez fachowca od fantasy. Będzie z tego sporo owoców, w tym MMO. Dla nas jednak ważne jest Reckoning, a podtytuł sugeruje, że mamy do czynienia z otwarciem przynajmniej trylogii.

DESIGN: Ze screenów i artworków wynika tyle, że gra w pewnym momencie musi określić swoją tożsamość – czy zboczy w stronę komiksu, czy bardziej heroicznego fantasy. Udział twórcy Spawna sugeruje, że raczej w stronę komiksu. Niby pokazano trailer ze zdychającymi w łańcuchach truchłami, ale screenshoty prezentują kolorowy, radosny świat, w którym weseli bohaterowie rżną przekolorowane monstra. Czas pokazać grę, panowie.

EKIPA: To na razie najmocniejszy element gry. **Główny designer to Ken Rolston – odpowiedzialny za Elder Scrolls III: Morrowind i Elder Scrolls IV: Oblivion, a więc człowiek z pierwszej erpegowej ligi. Na liście płac znajdują się także znany również w Polsce z licznych pulpowych fantasy pisarz R.A. Salvatore, który ponoć stworzył ogromną encyklopedię świata Amalur; oraz twórca niezwykle kultowego Spawna – Todd McFarlane.** Grę opracowuje 38 Studios, założone przez byłego bejzbolistę (!) Curta Schillinga, które mniej więcej dwa lata temu kupiło ekipę Big Huge Games – twórców uznanych pecetowych strategii Rise of Nations, Rise of Nations: Legends oraz Age of Empires III. Na nową grę tych panów czekamy cztery lata; z pewnością mają coś do udowodnienia. Fundatorem całej imprezy jest wydawca w postaci Electronic Arts, a skoro oni dostrzegli potencjał, to warto przyglądać się tematowi.

RZUT OKIEM: Reckoning jeszcze nie pokazano w grywalnej formie, nawet podczas styczniowej prezentacji gier EA – co oznacza, że najwcześniej ukaże się jesienią. Według słów autorów możemy spodziewać się epickiego RPGa dla jednego gracza. A zatem do zobaczenia, Amalur, na E3. ■

2k Czech szuka deweloperów do "nowej, wysokobudżetowej gry na konsole", którzy opracują "design i mechanikę gry dla otwartego świata w mieście". Mafia III nadciąga.

ODWYK

CZYLI WALKA Z NAŁOGIEM

Von Zay

Wróżby i przepowiednie noworoczne

Jeśli ktoś grał już w ubiegłym wieku, to być może pamięta staruśką grę Strike Commander z 1993 roku. Był to uproszczony symulator umiłowanego przez nasze siły zbrojne myśliwca F-16. I co dla mojego wywodu ważne, akcja tegoż hitu z przeszłości rozgrywała się właśnie w roku 2011. Marzyłem wtedy, by zostać pilotem owego samolotu, a Strike Commandera traktowałem jako grę proroczą. Bo to pewnie fajny zawód taki pilot – płacą mu za strzelanie, bombardowanie i w ogóle.

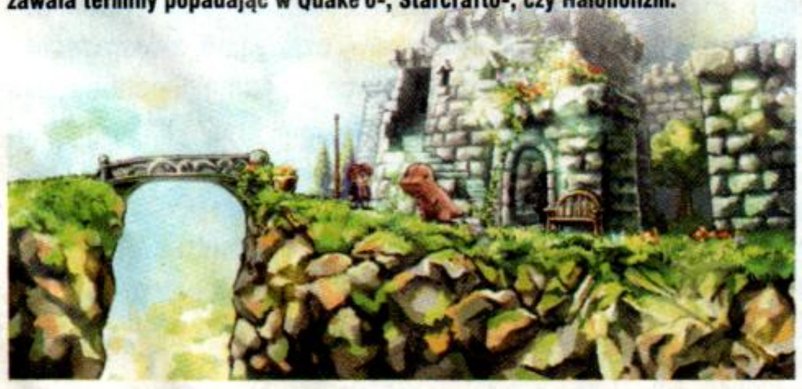
Niestety, wszystkie te proroctwa o kant stołka można najwyraźniej rozbić. Jak nietrudno zauważyć – początek 2011 świętowaliśmy całkiem niedawno, a ja jak w pracy nie latałem samolotem tak nadal nie latam. Nawet pomimo tego, że w kraju faktycznie strzegą nas F-16. Ładnie się więc ten nowy rok zaczyna, oj ładnie. A to dopiero początek szaleństwa złych przepowiedni (tak go będę wspominał – „rok złych przepowiedni"). Bo wychodzi też powoli na jaw, że jedna z szych w Sony, Kaz Hirai bodajże, nie żartowała przed laty mówiąc, że „PlayStation 3 pociągnie z 10 lat". O Xboksie mówiło się coś podobnego, a plusy wydawały się oczywiste: raz – znakomita inwestycja (sprzęt na dekadę!), a dwa – jak grafika się opatrzy, twórcy skupią się na grywalności i innowacji.

Ech, i znowu troszkę rozminęło się to z prawdą. Bo może i faktycznie pociągnie to jeszcze trochę, ale (tutaj specjalnie obudziłem w sobie starą, zrzędzącą babę) innowacja znajduje się w takim stopniu na wymarciu, że czasami, przypominając sobie klasyki z PlayStation 2, zachwycam się „świeżymi" pomysłami. Dramat – narzekający bez problemu znajdzie powód do narzekania.

Jest jednak miły akcent całego tego mego noworocznego rozliczenia z przeszłością. **Gdyby „ja" z roku premiery Xboksa 360 – czyli 2005, zostawił wiadomość dla „ja" z przyszłości, czy właściwie teraźniejszości, jej treść byłaby mniej więcej taka: „jeśli kiedykolwiek złapię Cię na inwestowaniu w gry z Xbox Live Arcade, koniec naszej przyjaźni".** Oj, głupi ten ja z przeszłości, głupiutki – bo pozbył się właśnie dobrego znajomego. Otóż w momencie premiery Xbox Live Arcade, jej idea wydawała mi się przerażająca. Bo oto do potężnej konsoli ktoś za pomocą tejże usługi wciskał leciwe i wątpliwej dla mnie jakości hity pokroju Pac-Mana. I jakby tego było mało – kazał sobie za nie płacić (tamten młody, głupi ja nie potrafił jeszcze zrozumieć, że ludzie lubią dostawać pieniądze za swoją pracę). Wspomniane jednak wcześniej „złe trendy" doprowadziły w tzw. międzyczasie do czegoś, czego wizjonerska część mnie nigdy by nie przewidziała – do wzrostu popularności gier niezależnych. Te niskobudżetowe, ale w większości przypadków z potrzeby serca powstające produkcje, okazały się dla mnie remedium na rzekome problemy branży.

Tym samym od momentu premiery Braid, który był moją jaskółką zwiastującą nadejście epoki, w której zacząłem lubić XBLA, na moim koncie znalazło się całkiem sporo gier z tejże półki. I humor z takim nastawieniem lepszy – może jednak ten 2011, pomimo braku F-16 w garażu, nie będzie taki zły. ■

Maciej Makuła wyrósł na mrocznym gruncie internetu, gdzie najbardziej spodobało mu się tworzenie prostych filmików o grach. W wolnych chwilach zawala terminy popadając w Quake'o-, Starcrafto-, czy Haloholizm.



NEWSFLASH

BRANŻOWE NEWSY SUBIEKTYWNIE

Witajcie w nowej formule Newsflasha, gdzie wyselektowana komórka w NEOplus będzie co miesiąc komentować ciekawe wydarzenia i wypowiedzi wielkich tej branży. A ponieważ ktoś zawsze musi rozpocząć, padło na mnie. A zatem: do dzieła.

Zacznijmy od naszego poletka. Znana do tej pory jako wydawca filmów na DVD i Blu-ray Galapagos Interactive po debiucie z WRC 2010 pod koniec ubiegłego roku na dobre zainteresowała się rynkiem wydawniczym gier video i została dystrybutorem takich firm, jak Tecmo Koei, Black Bean Games i Lace Mamba. Galapagos niebawem wyda na naszym rynku Warriors: Legends of Troy, Dynasty Warriors 7 (wspierające 3D i PlayStation Move), a drugiej połowie roku SBK 2011 oraz WRC 2011. Rolę Marketing & PR Maganera wziął na siebie Michał Cichy, którego znacie być może pod pseudonimem Krooger. Życzymy zatem powodzenia i bacznie przyglądamy się działaniom nowego dystrybutora.

Drugą ciekawą sprawą w lutym była informacja, że CD Projekt RED rekrutuje. A konkretnie szuka programistów mających doświadczenie przy tworzeniu gier na Xboxa 360 (znajomość architektury PS3 miała być dodatkowym atutem) do tworzenia konsolowych wersji Wiedźmina 2, co ostatecznie potwierdza, że taka konwersja powstaje. Z czego naturalnie cieszymy się, niczym głupi do sera. Jedna mała szpila; nie wiem, czy rekrutacja już się zakończyła, ale wiem za to, że nie wstrzymuję oddechu czekając na konsolowego Wiedźmina – bo się uduszę. Skoro CDP Red dopiero szuka ludzi do pracy, wygląda na to, że jeszcze trochę poczekamy. Autentycznie zdziwię się, jeśli Geralt przypuści szturm na konsole w tym roku – ba, w ciągu 12 miesięcy.

Nie wstrzymuję oddechu czekając na konsolowego Wiedźmina – bo się uduszę. Skoro CDP Red dopiero szuka ludzi do pracy, wygląda na to, że jeszcze trochę poczekamy

Czas na niekończącą się sagę Call of Duty, duetu Zampella & West, oraz megakorporacji bijących się o dwa tęgie mózgi. Danny Bilson, szef THQ, przyznał ostatnio, że po niesławnym odejściu obu panów z Infinity Ward (bądź jeszcze w trakcie pracy w IW, kto go tam wie) negocjował z dynamicznym duetem kontrakt, zanim panowie zawinęli się do Electronic Arts. Bilson stwierdził, że deal był prawie dopięty, ale posypał się z powodu jednego małego punkciku w umowie – otóż Zampella i West, już pod szyldem Respawn Entertainment, chcieli być współwłaścicielami swojego nowego IP (czyli od tej pory: marki). A to umożliwia specjalnie założone w tym celu EA Partners, wydawca, który wprawdzie współfinansuje gry, ale nie jest ich właścicielem i zarabia na sprzedaży. Właśnie przez EA Partners wydają się na przykład Bioware, Valve, a teraz Epic Games /People Can Fly z Bulletstormem. Oliwy do pieca dolał David DeMartini właśnie z EA Partners, który stwierdził skromnie, że o Zampellę i Westa zabijali się w pewnym momencie wszyscy – THQ, Ubisoft, 2K Games, ale to właśnie jemu udało się skleić z nimi piątkę. System, który proponuje EA Partners wydaje się być interesujący dla uznanych developerów szukających kreatywnej swobody, a jednocześnie pewnego zabezpieczenia finansowego dla przyszłych produktów. Ciekawe, czy inni wielcy wydawcy pójdą w ich ślady i odpalą podobne oddziały. Wracając jeszcze na chwilę do wielokrotnie już wymienianych panów Jasona Westa i Vince'a Zampelli – czeka ich jeszcze sprawa w sądzie z Activision, które żąda od EA 400 milionów dolarów w żywej gotówce, a także dzięki prawnikom blokuje wszelkie ruchy Respawn. Sąd zbiera się 23 maja; zobaczymy, co dalej.

Pozostając przy Call of Duty – Activision ma w tym momencie trzy teamy pracujące nad grami z serii Call of Duty. I mowa tylko o HD-genach, bez handheldów. Treyarch, którego Black Ops jest oszałamiającym sukcesem, Raven (fajne, ale wydane bez żadnej promocji przez Activision i generalnie niezauważone Singularity) oraz Sledgehammer Games (świeża ekipa mająca w swoim składzie weteranów Dead Space). Na 90 procent wiadomo, że właśnie Sledgehammer Games będą autorami tegorocznego Calla – przynajmniej singleplayerowej porcji, bowiem ta sama plotka mówi o tym, że zespół Raven dłubie nad online. Podobny patent jak z Medal of Honor od EA, gdzie Danger Close byli odpowiedzialni za single'a, a DICE za online. No więc ten nowy Call to ponoć będzie Modern Warfare 3 i ma to być prequel, w którym główną rolę zagra Ghost. Jaka w tym prawda? Zobaczymy. Nie wiem, co robi zrekonstruowane po rebelii Infinity Ward, ale gdybym nazywał się Kotick, kazałbym im już pracować nad Modern Warfare 6. Stare plotki mówią, że chłopaki chcą zrobić Calla w kosmosie...

Zostawmy jednak Activision i zajrzyjmy na chwilę do Electronic Arts. EA ma szefa, który nazywa się John Ricitiello i to on jest w głównej mierze odpowiedzialny za zmianę wizerunku firmy kilka lat temu – EA z wydawcy niezliczonych sequeli gier sportowych stało się firmą, która zaczęła ryzykować z nowymi markami, a ostatnio nawet nie bała się skasować z planu wydawniczego NBA ELITE 11, bo – jak powiedział jeden z przedstawicieli EA – gra była słaba. Szokująca szczerość. Wracając jednak do Johna Ricietiello, niedawno podzielił się następującą myślą: „Pod koniec 2011 roku biznes dystrybucji cyfrowej będzie większy, niż gier w pudełkach – co do tego nie mam wątpliwości. Na pewno znajdziemy jakiś sposób, by sprzedawać nasze pudełkowe produkty w kawałkach, pocięte, z modelem subskrypcji i mikropłatności". Jeśli czytaliście reportaż Quentina z THQ Gamers Day, podobną rzecz zrobi THQ z MX vs. ATV: Alive – będzie sprzedawać mocno okrojoną grę w pudełku, a zapewne od razu po jej uruchomieniu wyświetli się sklep z dostępnymi trasami, pojazdami itp. Osobiście nie mam nic przeciwko nowym modelom biznesu, ale DLC gotowe do kupienia w dniu premiery gry zostawia mi niesmak, bo to znaczy, że ten element był gotowy i został po prostu z gry wycięty, by dorabiał na boku. Szykuje się chyba nowy trend; oby za kilka lat po kupieniu w sklepie gry i wsunięciu płytki do konsoli nie przywitało nas menu i pytanie, czy chcemy obejrzeć intro (za 3 Euro), pogrzebać w opcjach (1 Euro), czy od razu skoczyć do piątego levelu (5 Euro)? W końcu nasz klient, nasz pan, ma prawo wyboru. Ach i jeszcze jedno – zdaje się, że w cyfrowej dystrybucji omijany jest koszt tłoczenia płyty, wyrobu pudełka i instrukcji, a także zyski pośredników (poza Sony, Microsoftem czy Nintendo, ale oni zarabiają też przecież na tłoczeniu płyt), prawda? Dlaczego więc Mass Effect 2 na PlayStation 3 kosztuje w PlayStation Store 219 złotych, a w dowolnym sklepie internetowym można go dostać za 199 i – jak znam życie – będzie za miesiąc czy dwa coraz tańszy? Cyfrowa dystrybucja – może i tak, proszę bardzo, ale bez obłędnej chciwości...

Uff, to na tyle dziś. Pod koniec lutego lub na początku marca może wypłynąć na światło dzienne Battlefield 3, a także pewna, jeszcze niezapowiedziana gra, która znajdzie się na okładce NEOplus. Ale o tym następnym razem... //Gulash

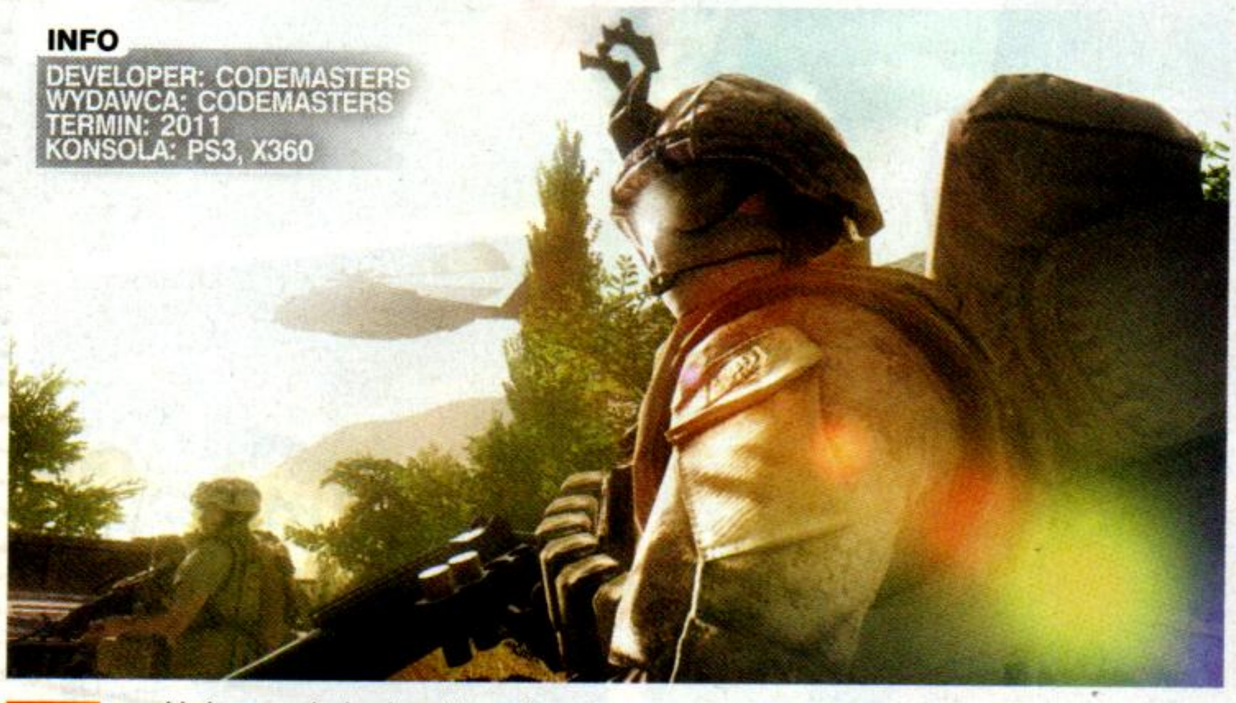
Shigeru Miyamoto: "The Legend of Zelda: Skyward Sword jest gotowa w połowie"... Team Ninja: "Ninja Gaiden 3 ma być bardziej przystępny dla większej liczby graczy"

PS3
XBOX 360
TDU2
TEST DRIVE
UNLIMITED
12
PS3
INCLUDES 6+ HOURS OF BONUS MISSIONS
MASS EFFECT 2
15
GRY PS2 "20ZŁ
PS3
PSP
X360
NDS
WII
PS3
XBOX 360
CRYSIS
16
CRYTEK
PS3
PlayStation.Network
PlayStation.Move Features
Only On PlayStation.
LittleBIGPlanet 2
7
PS3
XBOX 360
DEAD SPACE 2
18
VISCERAL
PS3 SUPER CENY HURTOWE
GRY PS3 XBOX360 OD 30ZŁ
PS3
PlayStation.Network
PlayStation.Move Features
Only On PlayStation.
KILLZONE 3
18
SONY
3D
KILLZONE® 3
CZYNNE PON-PT 11-20 SOB 10-14
FULL OFERTA WWW I TEL
WYSYŁKA 24h
KONSOLE GRY AKCESORIA
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY
0 503 624 692 / 022 498 99 93
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA
mad games
www.madgames.pl

Operation Flashpoint
Red River

Marzycie o karierze w Korpusie Piechoty Morskiej USA? Codemasters rekrutują

INFO
DEVELOPER: CODEMASTERS
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: 2011
KONSOLA: PS3, X360



□ Operation Flashpoint: Dragon Rising nie zawojował rynku konsolowych strzelanin. Oceniliśmy go na 7.5/10 w NEO Plus 127.

Czy różnice pomiędzy karabinami w strzelaninach wojennych naprawdę mają znaczenie? W trybie multiplayer z pewnością tak. Nie bez powodu spędzamy setki godzin, by zdobyć punkty na nowy celownik, czy dodatkowy magazynek. I nie mają one jedynie kosmetycznego znaczenia, gdyż faktycznie wpływają na skuteczność graczy. Jednak w trybie singleplayer zazwyczaj liczy się wygląd broni, a nie jej dokładne parametry. Poza tym w kluczowych momentach – co jest znamienne dla serii Call of Duty – zawsze można liczyć na wyrzutnię rakiet ukrytą w pobliskich krzakach, gdy na horyzoncie pojawi się czołg. W przypadku Red River sprawa wygląda inaczej. Developer obiecuje, że nie będzie dwóch takich samych broni. Każda będzie zadawała inne obrażenia, wydawała unikalne dźwięki, różniła się od pozostałych czasem i animacją przeładowania. Z jednej strony są to przecież standardy we współczesnych strzelaninach, z drugiej Red River tak bardzo stawia na autentyczność arsenału, że jego współczynniki zasięgu, celności i zadawanych obrażeń mają zmieść konkurencję z ziemi. I to dosłownie, bo żołnierze będą mogli wezwać wsparcie samolotów szturmowych Fairchild A-10 Thunderbolt II przeznaczonych do niszczenia celów naziemnych. I znowu, takie akcje widzieliśmy w grach nie raz, ale tym razem nie będą to skryptowane scenki, a strategiczne wykorzystanie wsparcia powietrznego.

Wszystko dlatego, że Operation Flashpoint zamierza zerwać z obecnymi trendami narzuconymi przez Modern Warfare, a kontynuowanymi w World at War i Black Ops. Główny designer – James Nicholls – nie chce, by gra była interaktywnym, skryptowanym filmem, w którym konkretne wydarzenia mają miejsce w ściśle określonym czasie. Gracze mają otrzymać swobodę działań w trakcie dużej kampanii wojskowej, w którą będą zaangażowane ogromne siły. Według niego współczesnym strzelaninom coraz bliżej do wyścigów, w których gracz porusza się wytyczonym przez twórców torem. Flashpoint ma to zmienić, stawiając na autentyczność pola bitwy. Jednocześnie nie chodzi o to, by stworzyć realistyczny symulator żołnierza. To w dalszym ciągu ma być zabawa, ale wyrywająca się z mody wprowadzonej przez Infinity Ward na krótkie, liniowe i bardzo intensywne poziomy.

Dlatego kampania Red River tworzona jest z myślą o kooperacji dla czterech osób na większą skalę, a gracze będą mogli w dowolnym momencie dołączyć do rozgrywki lub zrezygnować z zabawy. Nicholls przyznaje, że jego zespół zagrywał się w Left 4 Dead, który pokazał jak wielką siłę rażenia ma zgrana, czteroosobowa grupa. Kluczowe będzie więc odpowiednie dobranie klasy postaci – Grenadier, Scout, Rifleman i Automatic Rifleman – gdyż każda z nich będzie miała swoje mocne i słabe strony. Naturalnie da się je rozwijać, zdobywając punkty doświadczenia we wszystkich trybach rozgrywki i przeznaczając je na nowe umiejętności, ekwipunek i bronie.

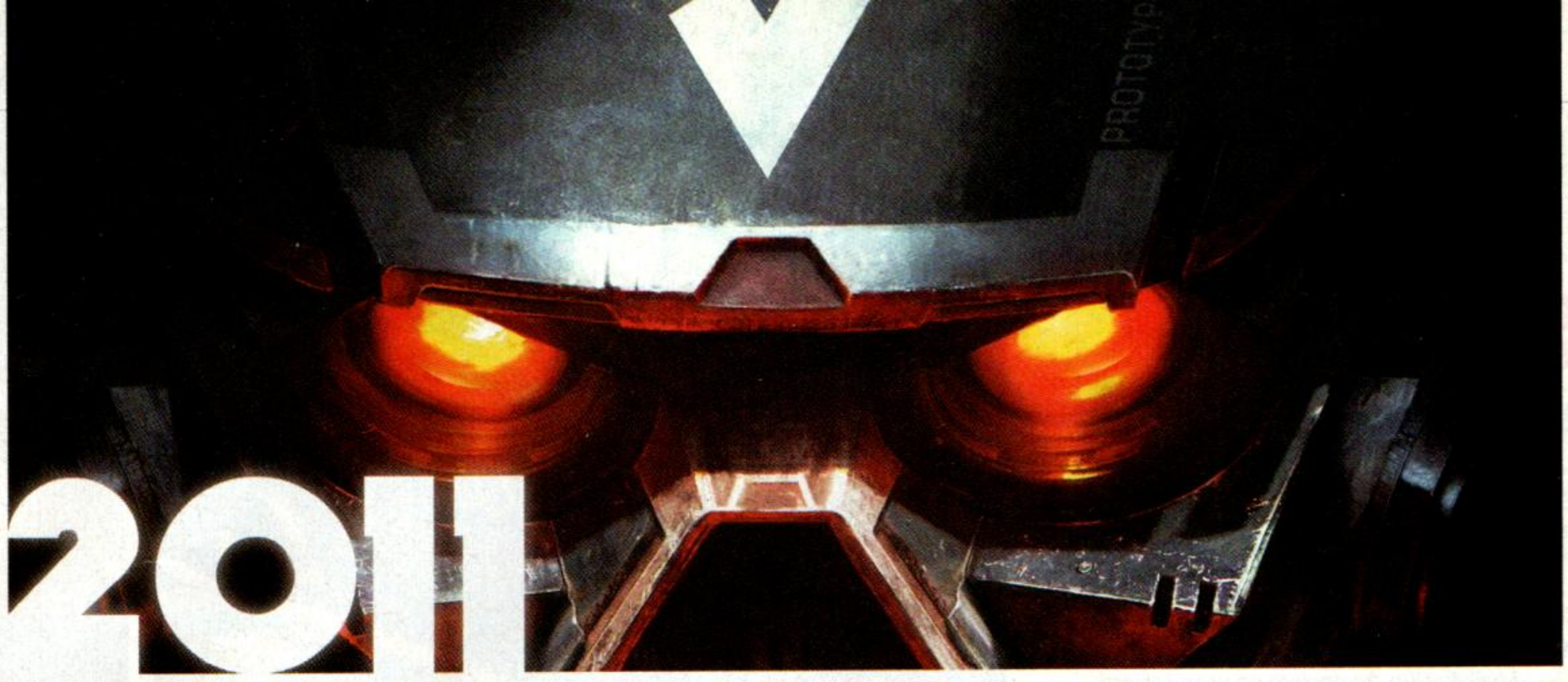
Producent gry Sion Lenton podkreśla, że developer odpowiedzialny za Red River zebrał opinie fanów serii Flashpoint i wziął pod uwagę ich najważniejsze zastrzeżenia. I dlatego ma to być wojna, jakiej świat jeszcze nie widział, w której kluczowe będą nie tyle szybkostrzelne palce, co zdolności analitycznego myślenia i strategicznego, zespołowego działania. Autorzy pamiętają o balansie pomiędzy realizmem, a przyjemnością z gry – sterowanie ma być możliwie uproszczone, a interfejs dostosowany do możliwości gracza. Hardcore'owcy wyśmieją radar i autocelowanie, ale gracze nowi w temacie z pewnością zaprzyjaźnią się z tymi ułatwieniami.

A być może nie tylko oni, bo Codemasters zapowiadają ulepszoną SI przeciwników (sesje motion capture mają zapewnić realistyczne animacje po trafieniach), gwarantującą niespotykane, taktyczne doświadczenie. Miejmy nadzieję, że nie skończy się na obietnicach i gra w temacie sztucznej inteligencji zaoferuje coś więcej, niż zachodzenie od flanki i korzystanie z osłon.

Red River ma być najpiękniejszą grą z serii Operation Flashpoint, ukazującą przepiękne krajobrazy Tadżykistanu. Problem w tym, że ten kraj sąsiaduje z Afganistanem, a od czasu Medal of Honor wiemy, że niewiele tam można zobaczyć poza górami i... górami. Codemasters biorą jednak w obroty również tereny zurbanizowane, więc może nie będzie tak źle. A skoro otoczenie będzie podatne na zniszczenia, to zapewnienia o autentyczności pola bitwy nabierają większego sensu. Pytanie tylko, czy konsolowi gracze faktycznie mają ochotę na nieco trudniejszą, strategiczną strzelaninę, czy szybko zatęsknią za spektakularnością Call of Duty? //**Fax**

□ Produkcja Codemasters z pewnością będzie się wyróżniała w 2011 roku; pełnym kosmitów, skillshotów, pił spalinowych i czerwonych gogli.

Bungie zarejestrowało następujące nazwy handlowe: Osiris, New Monarch, Seven Seraphs i Dead Orbit... Atlus potwierdził, że wyda Persona 3 Portable na PSP w Europie



2011

Czy ten rok będzie należał do Sony?

Microsoft i Nintendo na Wii nie proponują wiele hardcore'owcom na ten rok. Sony – przeciwnie

Pamiętacie hasło reklamowe PlayStation 2? „Welcome to the third place". Jeśli tłumaczyć je dosłownie, idealnie pasuje do sytuacji Sony w obecnej generacji konsol. PS3 zajmuje trzecie, ostatnie miejsce pod względem sprzedaży sprzętu, za Xboxem 360 i Wii. Powodów dlaczego tak jest można doszukiwać się w spóźnionej (względem Xboxa) premierze, początkowo wyraźnie gorszej od Live usłudze sieciowej, wysokiej cenie, ale także zignorowaniu graczy niedzielnych – niepotrzebnie odpuszczono tworzenie gier na Eye Toy, na czym skorzystał Microsoft tworząc Kinecta. Dziś cena PS3 jest niższa niż na starcie (ale z radością przywitalibyśmy kolejną obniżkę), Sony wydało PS Move i zabiega o graczy niedzielnych, a do poszerzającej się oferty PlayStation Network trudno mieć większe zastrzeżenia.

A co z grami? Na tym polu Microsoft kasował japońskiego konkurenta podbierając exclusive'y (GTA, Tekken, Final Fantasy), a także dostarczając killery pokroju Gears of War, Forza Motorsport, Halo, Fable, czy PGR. Sony długo nie miało czym odpowiedzieć, dopiero Uncharted 2, Killzone 2 i God of War III udowodniły, że warto PS3 kupić.

W roku 2011 Sony po raz pierwszy ma realną szansę odgryźć się i przejąć inicjatywę. Microsoft niemal całą uwagę poświęca Kinectowi. Z hardcore'owych tytułów gigant zapowiedział tylko Forza Motorsport 4. Oczywiście pod koniec roku ukaże się także Gears of War 3, ale producentem jest Epic. 2K Games wyda XCOM, a Crytek pracuje nad Codename: Kingdoms, tylko nie wiadomo, czy gra ukaże się w tym roku.

TRZY SERIE, które chętnie ujrzelibyśmy na PS3

SYPHON FILTER
Gabe Logan nie ma czego się wstydzić – blisko 6 milionów gier z jego udziałem to wystarczający wynik do tego, by ponownie stanął do akcji w obronie świata przed zagładą.

JAK & DAXTER
Cztery części przygód sympatycznego duetu sprzedały się na PS2 w łączym nakładzie 7,5 miliona egzemplarzy. Skoro Naughty Dog musi dostarczać Uncharted, może oddać to innej ekipie?

DARK CLOUD
Wraz ze swoim sequelem zanotowały przyzwoity wynik ponad 2 milionów sprzedanych egzemplarzy. Cel-shading w HD wygląda super, a PS3 przydałby się pierwszoligowy japoński erpeg.

MS i Ninty mogą nas zaskoczyć, ale na dziś Sony ma najlepszą ofertę dla graczy w tym roku. 2011 rokiem Sony? Wiele na to wskazuje

Jeśli chodzi o Wii, czekamy tylko na The Legend of Zelda: Skyward Sword od Nintendo i The Conduit 2. W Japonii ukaże się również The Last Story od Hironobu Sakaguchiego, ojca Final Fantasy, ale europejska premiera nie została zapowiedziana.

Konkurencja trzyma karty przy orderach, a Sony wręcz przeciwnie. Lista tytułów na wyłączność dla PS3 robi kolosalne wrażenie. W styczniu ukazało się LittleBigPlanet 2, czyli słodka platformówka, do której dodano potężny edytor umożliwiający graczom stworzenie własnych poziomów i... gier. Wystartowało również MMO z superbohaterami DC Universe Online. Pod koniec lutego uderzy Killzone 3, flagowy shooter FPP Sony z obłędną grafiką oraz obsługą PS Move i telewizorów 3D. W 3D zagramy również w szalone wyścigi po zniszczonych miastach, czyli MotorStorm: Apocalypse (marzec). We wrześniu postrzelamy do kosmicznych mutantów w Resistance 3, a na początek listopada przewidziano premierę Uncharted 3: Drake's Deception. Druga część to obecnie najlepsza gra action-adventure i jeden z najlepszych tytułów tej generacji w ogóle.

Sony z gier „pudełkowych" w tym roku wyda także nowego SOCOMa, czyli strzelaninę wojenną z opcjonalną obsługą Move, Ratchet: All 4 One dla czterech graczy, samochodową rozpierduchę od ojca God of War, czyli Twisted Metal oraz Team Ico Collection (Ico oraz Shadow of the Colossus, dwie kultowe pozycje z PlayStation 2) i The Last Guardian. Ta ostatnia ukaże się w okolicach Świąt.

Entuzjazm bossów japońskiego giganta studzić może „skromna" sprzedaż exclusive'ów na PS3. Łączna sprzedaż gier z serii: Uncharted, Resistance, Killzone i Ratchet & Clank oraz inFamous na PS3 nie przebiła wyniku, jaki razem osiągnęły Halo 3, Halo: ODST i Halo: Reach. Żaden tytuł na wyłączność na PS3 nie pokonał Gears of War. Może w perspektywie kilku lat uda się to Gran Turismo 5, ale spodziewaliśmy się większego boomu na tę grę, choć z drugiej strony tylko w grudniu znalazła ponad 4,5 miliona nabywców.

Gry Sony mniej więcej po równo sprzedają się w USA i Europie, natomiast te na Xboxa 360 cieszą się większą popularnością w Stanach i to na tamtym rynku japoński gigant ma najwięcej strat do odrabiania. W Japonii jest lepiej, ale to nie znaczy dobrze – HD-geny radzą sobie tam o wiele gorzej od konsol przenośnych.

Jeśli chodzi o core'owe pozycje zapowiedziane na 2011, ani Microsoft ani Nintendo nie mają czym się pochwalić. W poprzednich latach zdarzało się, że na X360 i Wii ukazywały się gry, które znienacka zaprezentowano raptem kilka miesięcy przed premierą (najczęściej na E3), więc jeszcze MS i Ninty mogą nas zaskoczyć, ale na dziś Sony ma najlepszą ofertę dla graczy w tym roku. 2011 rokiem Sony? Wiele na to wskazuje. //**Mielu**

HOLY SHIT!

5 RZECZY, PO KTÓRYCH SZCZĘKI ODBIJAŁY NAM SIĘ OD ZIEMI

5

Informacja, że Raziel i Kain pojawią się na HD-genach! Niestety, Crystal Dynamics nie zapowiedziało nowej gry z kultowymi wampirami. Chłopaki pojawią się jako grywalne postacie w DLC do Lara Croft and the Guardian of Light. Gdzie nowe Legacy of Kain?

4

Niesieni falą nostalgii i gotując się na przyjęcie nowego Mortala zaczęliśmy wspominać ścieżkę dźwiękową gier i ich oprawę audio. Bezsprzecznie wygrał króki, ale hipnotyczny „Liu Kang MK3 Sounds" – przesłuchajcie go na Youtube: http://tinyurl.com/63j6cxz

3

Słoneczko w Dead Space 2. Gra straszy na wiele sposobów, ale podskakiwanie ze strachu w... przedszkolu? Walka z Nekromorfami na scenie, na której dzieci wystawiały przedstawienia to mocna rzecz, a słoneczko gwarantuje zawał.

2

Gdy po kilku minutach z ekranu pada pierwsze słowo uważane powszechnie za obelżywe, nie zapowiada jeszcze eksplozji bluzgów, jaka ma miejsce w Killzone 3. Wrażliwym zwiędną uszy, a nam opadły koparki, że zdecydowano się na taki krok.

1

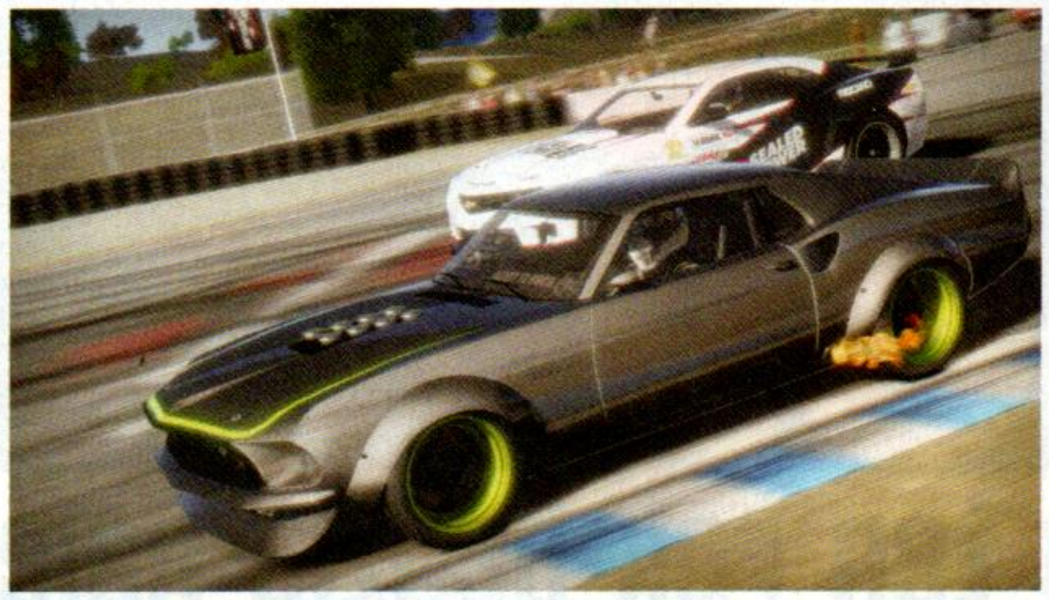
Pełnometrażowy, 89-minutowy film akcji o tytule The Trashmaster nakręcony całkowicie na silniku GTA4 to prawdziwy fenomen. Dwa lata pracy fancuskiego fanatyka na pewno nie poszły na marne. Koniecznie sprawdźcie: http://tinyurl.com/5s8k9bv

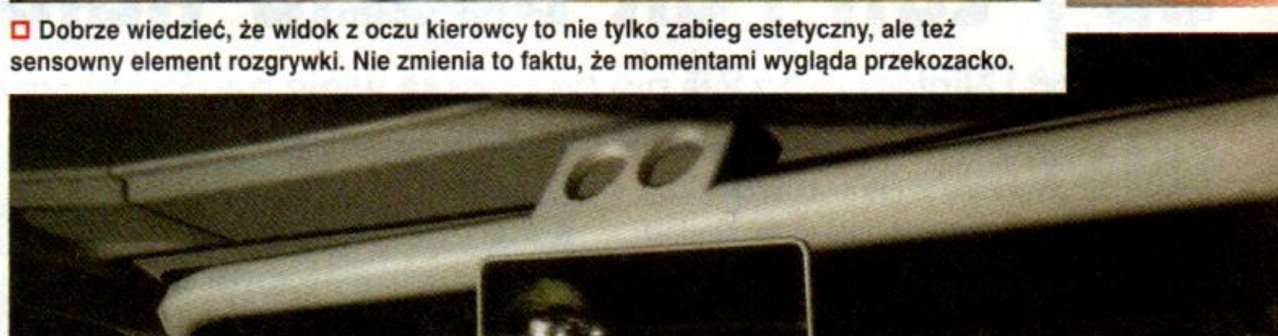
Obie trylogie Star Wars na Blu-ray we wrześniu... Virtua Tennis 4 ukaże się na PS3, X360 i Wii, gdzie wykorzysta odpowiednio: PlayStation Move, Kinect i Motion Plus

Shift 2 Unleashed

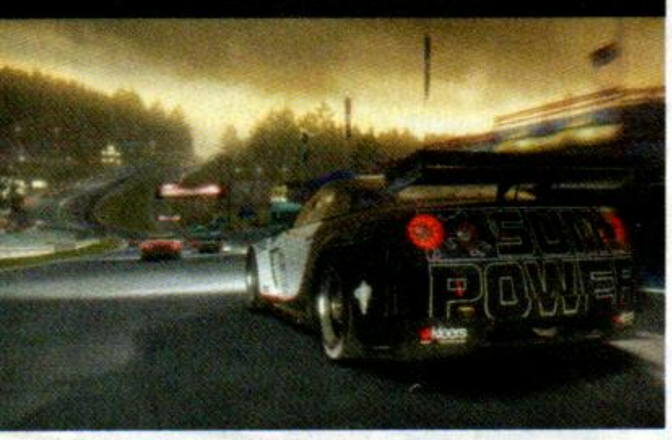
Hardcore, casual i wszystko pomiędzy nimi

Kto jak kto, ale miłośnicy wyścigów nie mogli narzekać na końcówkę ubiegłego roku. Nie dość, że twórcy Burnouta dorzucili do pieca arcade'owym do bólu Need For Speed: Hot Pursuit, to jeszcze w końcu, po sześciu latach oczekiwań dane nam było zanurkować w Gran Turismo 5 – spełnienie marzeń każdego grającego fana motoryzacji. Czy aby jednak na pewno? Dość szybko pojawiły się szepty, które stopniowo przechodziły w coraz głośniejsze pomruki niezadowolenia. Niezadowolenia ze słabującej miejscami grafiki, z niedopracowanej sztucznej inteligencji, wołających o pomstę do nieba standardowych modeli samochodów i ogólnego zatrzymania się wielkiej serii w rozwoju. Tak, nie da się ukryć – przy wszystkich swoich zasługach i osiągnięciach, GT5 dla niektórych okazało się rozczarowaniem (choć uczciwie trzeba przyznać, że oczekiwania wobec tego tytułu były niebotyczne). A to oznacza, że właśnie nadarza się doskonały moment na zdetronizowanie króla realistycznych gier wyścigowych. Zdaje sobie z tego sprawę Microsoft, którego programiści kleją Forza Motorsport 4. Wie o tym także EA i podległe im Slightly Mad Studios, w pocie czoła pracujący nad Shift 2 Unleashed.





Dobrze wiedzieć, że widok z oczu kierowcy to nie tylko zabieg estetyczny, ale też sensowny element rozgrywki. Nie zmienia to faktu, że momentami wygląda przekozacko.



Aż miło popatrzeć jak autorzy próbują dostosować Shift 2 pod wymagania różnych graczy. Oby tylko z tego „dla każdego" nie wyszło „do niczego". Ale raczej się nie zapowiada.

DLA KOGO TO GRA?

Myślałby kto, że dopiero co wypuściwszy proste i dynamiczne Hot Pursuit, Elektronicy powinni uderzyć teraz w kierunku bardziej realistycznego modelu jazdy, rozbudowanych opcji grzebania w samochodzie i miliarda wpływających na przebieg wyścigu ustawień. I rzeczywiście, poniekąd właśnie to robią. Tyle że – jak twierdzą – wcale nie ograniczają potencjalnych odbiorców do maniaków symulacji. Jak mają zamiar tego dokonać? Odpowiedź jest prosta i zawiera się w jednym zapożyczonym od Anglosasów słowie – „customizacja" (po naszemu „indywidualizacja" – red.). Liczba opcji, w które będzie mógł ingerować gracz ma być naprawdę imponująca i w praktyce sprawi, że w Shift 2 da się grać niczym w symulację pełną gębą, ale także w formie mocno uproszczonej, dostosowanej do umiejętności niedzielnych kierowców – choć autorzy zastrzegają, że z Unleashed nie da się zrobić drugiego Hot Pursuit. I bardzo dobrze, w końcu wyścigi Criterion jeszcze nie opuściły czytników naszych konsol, więc wydawanie po paru miesiącach bliźniaczo podobnej gry nie miałoby za grosz sensu.

No dobrze, jak jednak niedoświadczony fan wyścigów ma rozeznać się w tym całym bogactwie urodzaju i dostosować grę do swoich potrzeb? Czyżby metodą prób i błędów? A nie, bo gra może ich w tym całkowicie wyręczyć – po rozpoczęciu zabawy Shift 2 wsadzi ich od razu za kółko i zaoferuje pojedynczy przejazd po trasie. Na podstawie tego przejazdu ustawi parametry sterowania, dopasowując je do umiejętności grającego. Na tym nie koniec, bo po chwili gracz ponownie stanie na linii startu, tym razem w otoczeniu sterowanych przez konsolę rywali. To kolejny sprawdzian – na podstawie tego dziewiczego wyścigu ustawiony zostanie poziom trudności i stopień podkładania się SI. Oczywiście wszystko to ma charakter sugestii i jeśli ktoś nie zgadza się z oceną swoich umiejętności, może pogrzebać w ustawieniach po swojemu. Tak czy inaczej, twórcy bardzo biorą sobie do serca zachowanie równowagi pomiędzy zadowoleniem doświadczonych kierowców, a niezniechęcaniem nowicjuszy.

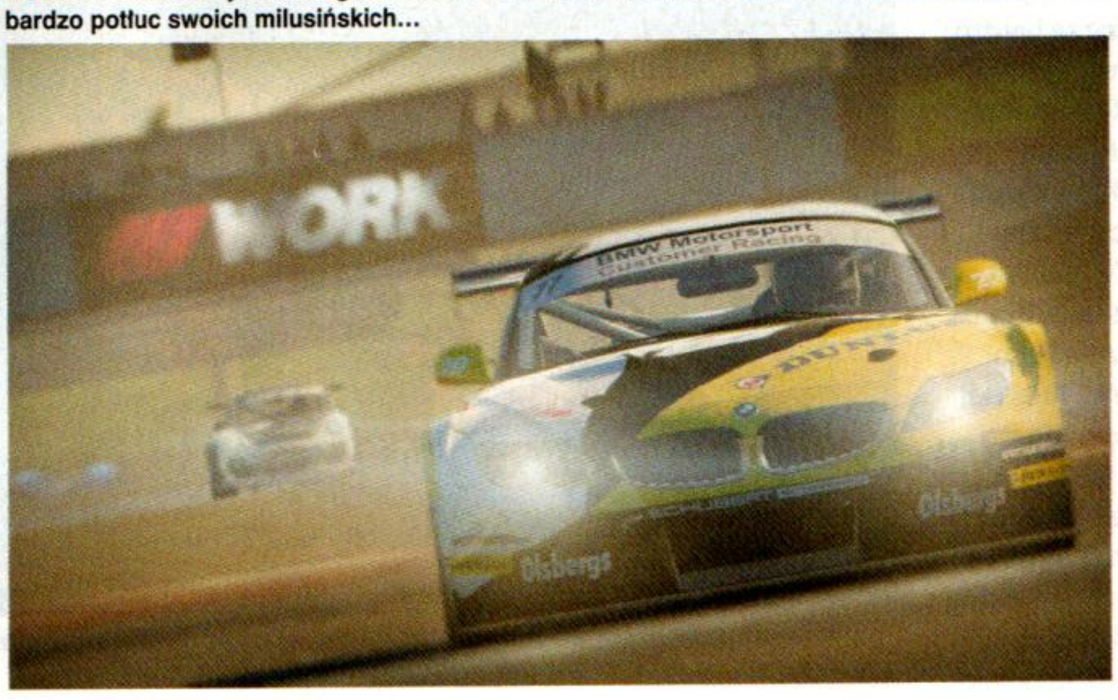
W istocie, cały tryb kariery w Shift 2 opracowany ma być jako swego rodzaju szkoła jazdy, krok po kroku wciągająca gracza w świat motoryzacji, tak aby po jakimś czasie zaczął doceniać coraz bardziej realistyczny model jazdy i kolejne niuanse sterowania. Powtarzają jednak, że nie zamierzają nikogo uszczęśliwiać na siłę i nic nie stoi na przeszkodzie, by oporny uczeń bawił się przez całą karierę na najbardziej uproszczonych ustawieniach.

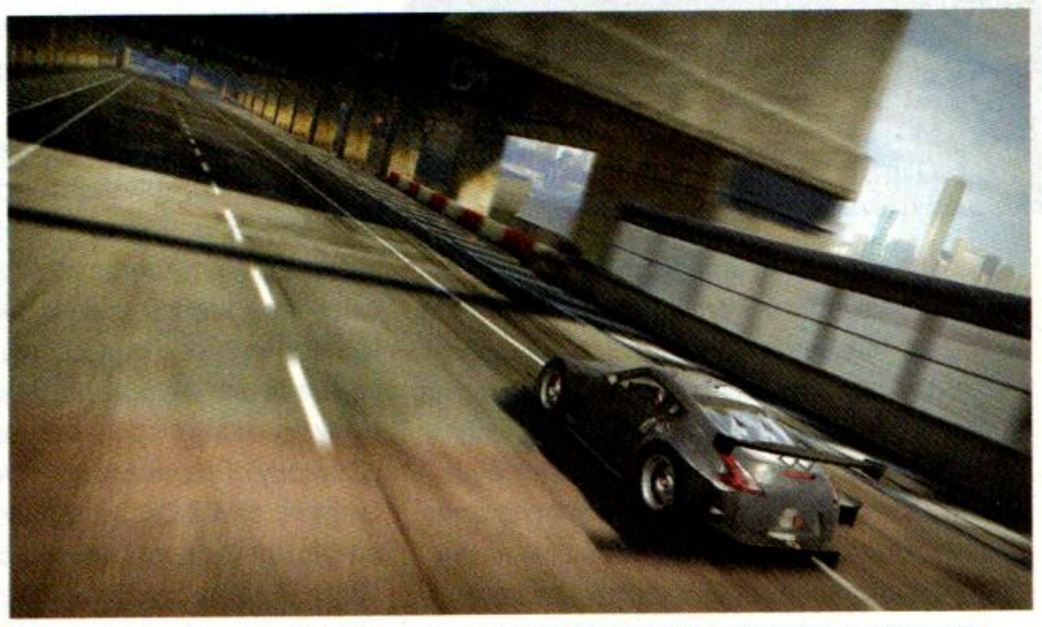
FIRST PERSON RACER?

Jedno trzeba przyznać – gra wygląda naprawdę świetnie. Choć porównania z GT5 mimo wszystko nie wydają się uczciwe (to jednak nie ta skala), nie da się ukryć, że grafika

Warunki pogodowe, oświetlenie, szczegółowe modele pojazdów, system zniszczeń, detale w rodzaju pryskającego błota, czy subtelnych rozmyć ekranu – wszystko to buduje obraz dużo bardziej „naturalistycznego", ale i efektownego podejścia do wyścigów

INFO
DEVELOPER: SLIGHTLY MAD STUDIOS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 24 MARCA
KONSOLA: PLAYSTATION 3, XBOX 360





□ Model zniszczeń jest niczego sobie, choć wiadomo, że licencjodawcy nie pozwoliliby za bardzo potłuc swoich milusińskich...

□ ...a szkoda, nie ma to jak efektownie zawinąć samochód wokół latarni, ewentualnie przerobić na akordeon z giętej blachy. Nie tym razem. S2U to poważna gra wyścigowa i klatka pojazdu to rzecz święta.

S2U prezentuje się dużo bardziej naturalnie od nieco zbyt sterylnego dzieła Polyphony. Warunki pogodowe, oświetlenie, szczegółowe modele pojazdów, system zniszczeń, detale w rodzaju pryskającego błota, czy subtelnych rozmyć ekranu – wszystko to buduje obraz dużo bardziej „naturalistycznego", ale i efektownego podejścia do wyścigów. Wszystkie te elementy oczywiście ulegają pomnożeniu, gdy grający przełączy się na opiewany już także na łamach NEO+ widok zza szybki kasku kierowcy. First Person Racer? Mniej więcej.

To bez wątpienia najbardziej efekciarski sposób grania w Shift 2 – obraz ulega częściowemu rozmyciu, symulując ludzki wzrok, wszystko trzęsie się niemiłosiernie (choć w granicach rozsądku – w końcu to gra). Do tych atrakcji trzeba się przez chwilę przyzwyczajać, jeśli jednak damy oryginalnej perspektywie szansę, po jakimś czasie możemy wręcz zapomnieć o pozostałych umiejscowieniach kamery (są oczywiście, m.in. ze zderzaka, zza fury, znad maski, czy tradycyjny zza fajery). Bo trzeba Wam wiedzieć, że zalety widoku z kasku nie ograniczają się do wrażeń estetycznych – założeniem autorów było, by jak najlepiej symulował on naturalne ruchy głowy prowadzącego pojazd, co może stanowić nieopisaną pomoc dla gracza. Ot, najprostszy przykład – kiedy samochód zbliża się do zakrętu, wzrok kierowcy skupia się na optymalnej ścieżce skrętu, czyli mówiąc po ludzku, obraz przechyla się lekko niezależnie od naszych ruchów na padzie, czy kierownicy. Z początku może to trochę dezorientować, ale jeśli gracz oswoi się z ruchomą makówką swojego wirtualnego alter ego – może ona stanowić nieodłączny element rozgrywki i mile widzianą pomoc w pokonywaniu co trudniejszych tras.

CO DWA KASKI...

Tych z Was, którzy w miarę uważnie śledzą ostatnie poczynania i wypowiedzi szefów EA w kwestii single- i multiplayera, nie powinno zdziwić, że Shift 2 – podobnie jak Hot Pursuit – będzie opierał się w znacznej mierze na tym drugim. Oczywiście samotny kierowca może liczyć na sporo opcji zabawy, ma o to zadbać m.in. rozbudowana sztuczna inteligencja. Niestety, w wersji którą miałem okazję ogrywać, skrypty SI nie były jeszcze zaimplementowane, skutkiem czego konkurenci zachowywali się tak jakby w ogóle nie było mnie na torze i radośnie taranowali moją brykę. To oczywiście ma się w najbliższym czasie zmienić, zaś w ostatecznej wersji gry sterowani przez konsolę kierowcy mają być zręczni, cwani i w ogóle zabójczy. Chyba że grzebiąc w opcjach zrobimy z nich ćwierćdebili – wybór ma należeć jednak wyłącznie do gracza.

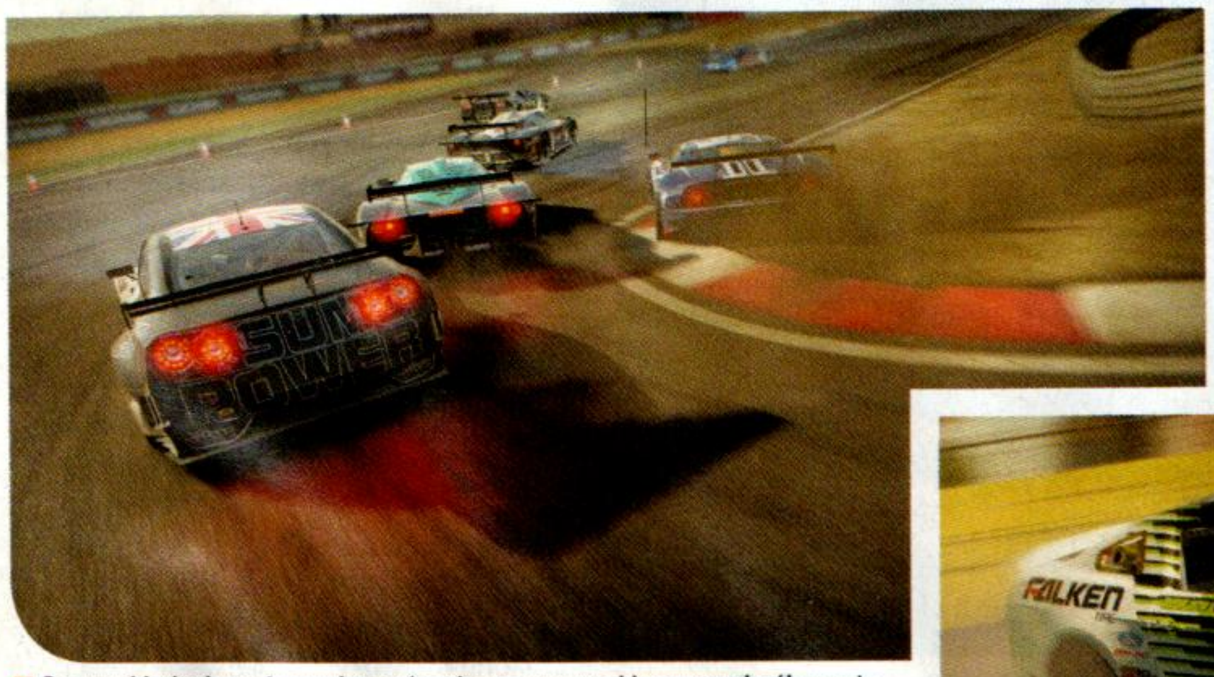
Co do gry online, Hot Pursuit rozpieściło nas w tym temacie, ale Shift 2 wcale nie zapowiada się biedniej. Powraca Autolog, oczywiście odpowiednio rozbudowany.

NIETYPOWE INSPIRACJE

Nieźle się porobiło z tymi wyścigówkami, a konkretnie – ze źródłami, z których ich twórcy czerpią inspirację. W przypadku Shift 2 mamy do czynienia z tyleż intrygującym, co nietypowym amalgamatem pomysłów. Z jednej strony „helmet vision", w oczywisty sposób czerpiąca z gier FPP. Z drugiej – wszędobylski Autolog, będący odwołaniem już nawet nie tyle do konkretnej gry, co serwisów społecznościowych jako takich. A to i tak jeszcze nie najdziwniejsze do czego przyznali się autorzy. W jednym z wywiadów wspominają, że opracowując nocne wyścigi – to jak gracz musi używać w nich reflektorów i to jak wielkim utrudnieniem jest wszechobecna ciemność – czerpali natchnienie z... Resident Evil. Do czego to doszło.

Gracze będą mogli nie tylko porównywać czasy, ale i pierdyliardy szczegółowych statystyk, nic nie stoi także na przeszkodzie, by zapis co bardziej udanego przejazdu wrzucić bezpośrednio z gry na Youtube. Czyli ogólnie – jak w Hot Pursuit, tylko więcej i bardziej szczegółowo.

Zapowiada się to wszystko obiecująco, a najlepsze, że na weryfikację zapowiedzi nie przyjdzie nam długo czekać, bo gra ukaże się już pod koniec marca. Czyżby Need For Speed miało opanować wszystkie możliwe odmiany wyścigów? Slightly Mad Games nie ukrywają, że marzy im się raczej sytuacja w stylu Modern Warfare, w której Shift stałby się osobną, potężną marką. I wiecie co? Może im się udać. //**DrMax**



□ Czasami jednak warto wyskoczyć z głowy naszego kierowcy, choćby po to, by obejrzeć pieczołowicie przygotowane modele aut.

Mortal Kombat

Przybyło nam bogów w Boju Śmiertelnym

We wrześniu ubiegłego roku zaprezentowaliśmy Wam obszerny materiał na temat nowego Mortala, zawierający między innymi wrażenia z grywalnej wersji gry oraz wywiad z Edem Boonem, ojcem serii. Od tamtego czasu pojawiło się jednak wiele nowych informacji, a data premiery znacznie się przybliżyła. Czas na uaktualnienie naszej wiedzy o nadchodzącym wielkimi krokami nowym Mortal Kombat. Szczególnie, że wiadomo już co do dnia, kiedy przyjdzie nam stoczyć pierwszą walkę o ocalenie Earthrealm. Nastąpi to dokładnie 19 kwietnia, na kilka dni przed Wielkanocą. Życzę Wam i sobie, by w tym roku zamiast tradycyjnego (na zachodzie) króliczka zawitał do domów mortalowy smok.

CHALLENGER APPROACHING

Plotki o gościnnym występie w nowym MK pewnego znanego wirtualnego bohatera krążyły już od dłuższego czasu, ale nie wszyscy dawali im wiarę. Teraz jednak wiemy już na sto procent: w wersji na PlayStation 3 pojawi się nie kto inny, jak sam Bóg Wojny – Kratos! Warner Bros. dogadało się z Sony, co na pewno przełoży się na nieco lepszą sprzedaż wersji na japońską konsolę. Trzeba przyznać, że jeśli jakakolwiek postać spoza smoczego uniwersum tutaj pasuje, to jest nią właśnie Kratos. Żądny krwi, brutalny, zawodowy morderca z doświadczeniem w wykonywaniu fatalities na mitycznych stworach. Panowie z NetherRealm tak skomentowali swoją decyzję: „Chcieliśmy, aby w naszej grze znalazł się ktoś wyjątkowy i pasujący do świata Mortal Kombat. Po odbyciu dyskusji z Sony wszyscy doszliśmy do wniosku, iż Kratos to idealna postać. Jego wygląd i styl walki perfekcyjnie oddają klimat panujący w świecie MK. Wszyscy są bardzo podekscytowani i świetnie się nam pracuje z twórcami God of War. Oczywiście musimy robić wszystko, aby zachować Kratosa takiego, jakiego znacie z dotychczasowych produkcji. Mamy ogromny szacunek dla całej ekipy, która stworzyła tak wspaniałą grę i robimy wszystko pod ich nadzorem. Kratos będzie naprawdę potężną postacią, jego ciosy spowodują spore obrażenia. Ktoś jest zdziwiony? Przecież to Bóg Wojny". Brzmi świetnie, chyba że… podobnie jak ja jesteście na tyle fanatycznymi wyznawcami serii, że nie życzycie sobie żadnych obcych. Przyznaję, obiektywnie rzecz biorąc wybór Boga Wojny jest udany, nawet jestem umiarkowanie zaintrygowany, jakie ciosy specjalne i fatale przygotują mu twórcy, ale mimo wszystko wolałbym, by takich udziwnień w serii nie było. Jeżeli macie podobne odczucia, wtedy wystarczy, że wybierzecie wersję na Xboxa, gdyż w tej nie znajdzie się żadna ekskluzywna postać. Przez chwilę spekulowano w Internecie na temat obecności kogoś z serii Halo bądź Gears of War, ale oficjalne okładki rozwiewają wszelkie wątpliwości – tylko PS3 doczeka się bonusowego wojownika. Konsola Microsoftu została w takim razie trochę pokrzywdzona. Chociaż gdzieś w zakątkach umysłu kołacze mi myśl, że może jej to wyjść na dobre… Ale nie, nie chcę zostać czarnowidzem. Jeszcze gwoli ścisłości: Kratos prawdopodobnie nie pojawi się trybie fabularnym, więc nie naruszy kontinuum czasoprzestrzennego smoczego uniwersum.

Kobiety w mordobiciach już tradycyjnie cierpią na przerost gruczołów mlecznych. Sonya jeszcze wygląda fajnie, ale Mileena z tą potworną gębą?

THE KAST IS GROWING

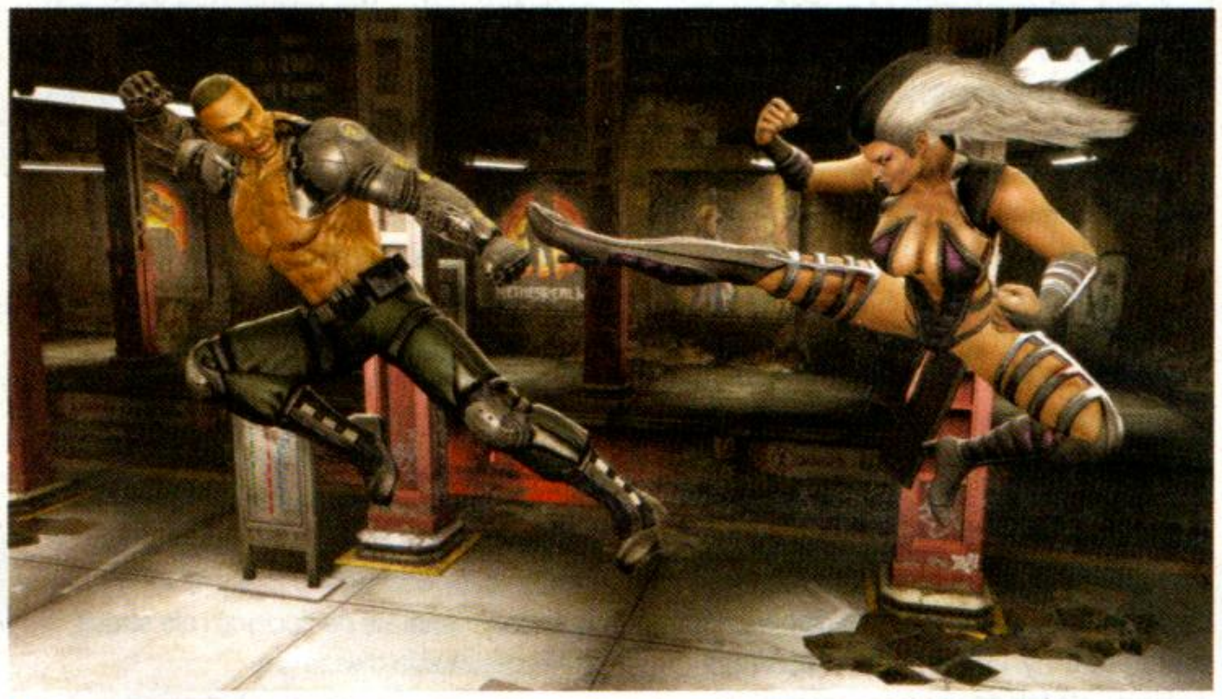
W poprzedniej zapowiedzi byliśmy w stanie wymienić zaledwie dziesięcioro wojowników obecnych w grze. Byli to Kung Lao, Cyrax, Sektor, Nightwolf, Kitana, Mileena, Johnny Cage, Reptile, Sub-Zero i Scorpion. Kilku innych się domyślaliśmy, ale nie były to informacje w stu procentach potwierdzone. Na szczęście przez minione miesiące ekipa Boona uchylała rąbka tajemnicy coraz śmielej, dzięki czemu ostateczny zestaw postaci jest już niemal kompletny.

Do grona ninjasów dołączył Ermac, który wygląda teraz o wiele chłodniej. Jego nowe szaty są utrzymane głównie w czerni, jedynie wzbogacone o ciemnopomarańczowe elementy. Możecie zresztą obadać odświeżonego Ermaca na obrazkach obok, w trakcie pojedynku ze wściekłym Kratosem. Grono zamaskowanych wojowników powinna zasilić także Jade, jednak jest to informacja niepoparta żadnymi dowodami graficznymi. Za to możemy już teraz podziwiać wdzięki dwóch innych niewiast: nieśmiertelnej Sindel i jak najbardziej ludzkiej Sonii. Nigdy nie byłem fanem srebrnowłosej hetery, ale trudno nie zauważyć, że zgodnie z trendami narzucanymi przez Namco jej strój uległ sporym cięciom. Za to Sonya przeszła kolejną metamorfozę. To chyba najczęściej przeprojektowywana postać w Smoczej Serii. Nie ma już nic wspólnego z ubraną na zielono dziewczyną z pierwszej części. Ale i tak wygląda świetnie. Podobnie jak jej

INFO
DEVELOPER: NETHERREALM STUDIOS
WYDAWCA: WARNER BROS.
TERMIN: 19 KWIETNIA
KONSOLA: PS3, X360

Kratos i Ermac w śmiertelnym boju. Dwa wielkie ostrza w rękach Kratosa na pewno nie zwiększają szans przeżycia wojownika ninja. Ale nie tylko Bóg Wojny korzysta z broni białej – Scorpion wymachuje całkiem śmiercionośną katanką, a Nightwolf ma nie całkiem materialny tomahawk.

Tag Fatalities nie będzie. Prawdopodobnie. Pojawiły się plotki, że jednak Boon nad nimi pracuje, jednak od tamtego momentu minęło kilka miesięcy i nikt nie potwierdził tej informacji.



Charakterystyczną cechą Sindel w Mortal Kombat 3 była umiejętność latania. Ciekawe, czy NetherRealm zostawią jej tę zdolność i jak to wpłynie na zbalansowanie rozgrywki.

Taka ciekawostka życiowa: kiedy w roku 1993 wybierałem imię dla kotki, byłem tak zafascynowany Mortalem, że oczywiście padło na Sonya. Nie, nie ćwiczyłem na niej fatali.

SERIAL MORTAL KOMBAT

Pamiętacie jeszcze teaser filmu Mortal Kombat, który miał urealnić uniwersum? Baraka jako zwariowany chirurg plastyczny, Reptile jako człowiek cierpiący na szereg chorób genetycznych... W końcu okazało się, że była to próbka pomysłu niejakiego Kevina Tancharoena, choreografa i reżysera. Wydawało się, że na tym historia Mortal Kombat: Rebirth się skończy, ale życie znów zaskoczyło fanów. Wprawdzie przynajmniej na razie nie powstanie pełnometrażowy film MK, ale pomysł Kevina przekształcił się w dziesięcioodcinkowy serial, który będzie pojawiał się w sieci. Dobre i to. Nie możemy doczekać się pierwszego odcinka.

nieodłączny kompan – Jackson „Jax" Briggs. Jego mechaniczne łapy zawsze budzą szacunek. Podoba mi się, że autorzy postawili na nieco bardziej tradycyjny wizerunek Jaxa – w MK vs. DC nie do końca mi odpowiadał.

Listę zapowiedzianych wojowników zamyka czteroręczny Goro – prawdopodobnie jeden z najgenialniejszych sub-bossów w historii gier video. Jeszcze kilka kart postaci nie zostało odkrytych. Pewne jest, że w historii muszą pojawić się Raiden i Shao Khan, ale zastanawia, dlaczego jeszcze nie widzieliśmy żadnych materiałów z ich udziałem. Jeszcze dziwniejsza jest głucha cisza na temat Shang Tsunga i przede wszystkim Liu Kanga. Z jednej strony trudno wyobrazić sobie turniej o losy Ziemi bez ich udziału, z drugiej ma to być alternatywna wersja historii, więc kto wie, na jakie zmiany zdecydowali się twórcy. Myślę, że Boon i ekipa są świadomi wątpliwości graczy i dlatego czekają z prezentacją Liu Kanga do ostatniej chwili. Umiejętności budowania napięcia nie sposób im odmówić.

THE KAST IS GROWING

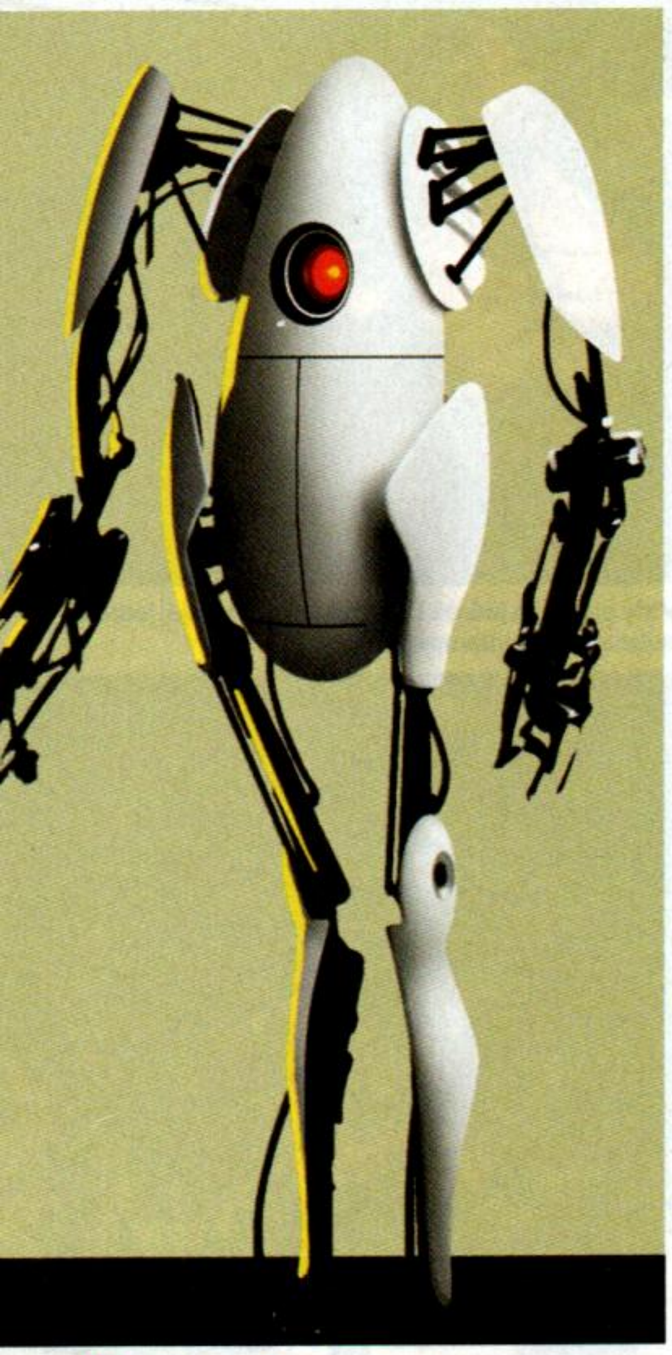
NetherRealm, a może raczej Warner Bros. wiedzą również doskonale, jak zarobić na swoim produkcie. Zacznijmy od tego, że w dniu premiery pojawią się aż dwie specjalne edycje obok zwykłego pudełka z grą. Pierwsza zwana kolekcjonerską będzie zawierać figurki Sub-Zero i Scorpiona, książeczkę na temat gry oraz DLC zawierające klasyczne kostiumy i fatalities dla nieokreślonych jeszcze wojowników. W skład drugiej edycji (turniejowej) wejdą wszystkie wymienione powyżej przedmioty plus arcade stick w smoczych barwach, stanowiący jednocześnie pudełko dla pozostałych elementów. Smutna wiadomość jest taka, że ten zestaw na chwilę obecną można przedpremierowo zamówić jedynie w Ameryce Północnej.

Wróćmy jednak na chwilę do kwestii DLC. Otóż poszczególne sieci sklepów z grami, takie jak Amazon czy GameStop, dorzucają ekskluzywne dodatki. I tak zależnie od sklepu możecie za friko otrzymać klasyczny strój i fatality Scorpiona, Sub-Zero bądź Reptile'a. Szkoda, że zawartość gry zostanie aż tak rozdrobniona. Nietrudno się domyślić, że pewnie jakiś czas po premierze każdy posiadacz gry, niezależnie gdzie ją nabył, będzie mógł pobrać te dodatki z sieci. Trudno natomiast mieć nadzieję, że będą one darmowe.

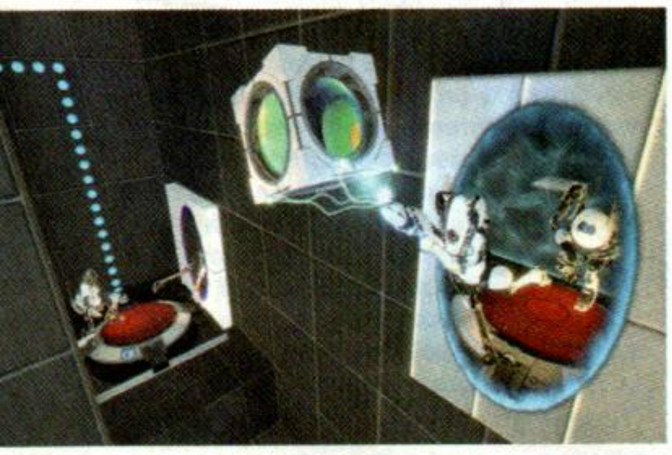
Warner Bros. dogadało się z Sony, co na pewno przełoży się na nieco lepszą sprzedaż wersji na japońską konsolę. Trzeba przyznać, że jeśli jakakolwiek postać spoza smoczego uniwersum tutaj pasuje, to jest nią właśnie Kratos

FIGHT!!

Zapamiętajcie: 19 kwietnia. Choć być może powyższe informacje o DLC stanowią łyżkę dziegciu, to nie mam wątpliwości, ze sama gra okaże się beczką miodu. Dwuwymiarowa rozgrywka, X-Rays, walki dwóch na dwóch, klasyczni wojownicy, rozbudowany tryb fabularny – to nie może się nie udać. Jeśli tylko dowiemy się czegoś nowego, na pewno damy Wam znać. Let the Mortal Kombat Begin! //**kaxi**



Warto pamiętać, że Portal i Half-Life rozgrywają się w tym samym uniwersum. Jak mówią autorzy, Aperture to taki młodszy wyrodny i nieco zwariowany braciszek złowieszczego Black Mesa. Czy w Portalu 2 pojawi się więcej nawiązań do siostrzanej serii? Może. Ale Gordona bym się nie spodziewał.



Portal 2

Więcej, dłużej, ciekawiej... Łatwiej?

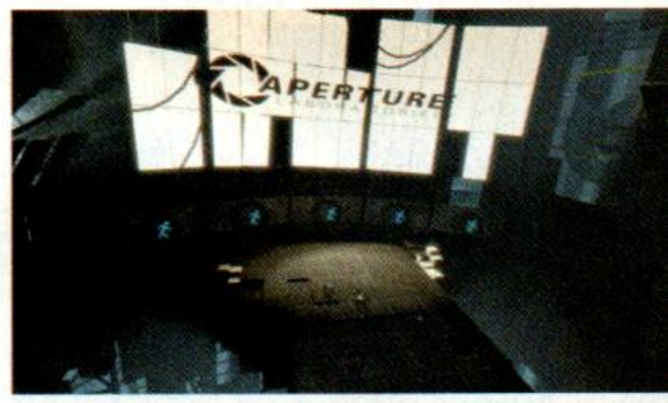
Nie wiem jak dla Was, ale dla mnie pierwszy Portal stanowił jedną z milszych niespodzianek ubiegłej dekady. Spodziewałem się sympatycznej gierki logicznej zrobionej z charakterystycznym zadziorem Valve, dostałem zaś nie tylko najlepszą (na luzie) część Orange Box, lecz także jedną z najbardziej pomysłowych i urzekających gier ostatnich dziesięciu lat. Myślałby kto, że druga część będzie kompletnym samograjem – więcej tego samego, więcej GlaDOS, na koniec chwytliwa piosenecczka i jesteśmy w domu. Błąd. Inaczej opracowuje się stricte singlową gierkę na pięć godzin, diametralnie inaczej wypada podejść do tworzenia pełnoprawnej, dwukrotnie dłuższej gry, wyposażonej w dodatku w równie długi tryb kooperacji.

CASUAL-FRIENDLY?

„Na początku zaproponowałem, żebyśmy po prostu przedłużyli wszystkie korytarze o kilkadziesiąt metrów" – stwierdza z łobuzerskim uśmiechem Chet Faliszek, współscenarzysta wielu gier Valve, w tym także Portal 2. Szybko jednak poważnieje i wyjaśnia, jak zamierzają utrzymać graczy przy ekranie. Przede wszystkim dołożyli masę nowych elementów mających uczynić zagadki ciekawszymi – obdarzone różnymi właściwościami żele, laserowe mosty, kanały pneumatyczne i inne groźnie brzmiące wynalazki. Weźmy na przykład żel propulsyjny (mówiąc po ludzku – napędowy) – każda powierzchnia nim pokryta z miejsca staje się hiperlodowiskiem, pozwalającym rozpędzać się do wielkich prędkości. A jak wiadomo rozpęd jest kluczem do wielu zagadek w świecie Portala. Jeszcze ciekawiej robi się w momencie, gdy gracz podstawi pod „kran" z żelem portal – tylko pomyślcie ile możliwości daje dostępny w każdej chwili nieograniczony zapas wazeliny. Eee... To nie zabrzmiało najlepiej, ale tak czy owak pozostałe wynalazki także mają multum pożytecznych zastosowań. Tunele antygrawitacyjne również można przenosić za pośrednictwem portali, skutkiem czego możemy w dowolnym miejscu postawić sobie prywatną windę. A może wolicie coś bardziej destruktywnego? Kostka pryzmatowa pozwoli dowolnie pokierować jakąkolwiek wiązką promieni laserowych. Na koniec chyba najzabawniejsze – pneumatyczny kanał, zasysający wszystko, co znajdzie się w jego zasięgu. Wystarczy otworzyć przejście pod jego zakończeniem i w praktyce mamy na podorędziu prywatną czarną dziurę. Ogólnie rzecz biorąc, będzie z czego wybierać.

Mając dostęp do tak ciekawego i przemyślanego zestawu klocków, kolejne łamigłówki można składać niemal bez końca. Autorzy zapewniają jednak, że trzymali ułańską fantazję na wodzy, zaś mnogość innowacji nie uczyni drugiego Portala przesadnie skomplikowanym, czy mniej grywalnym. Kluczem do sukcesu ma być stopniowe wprowadzanie grającego coraz głębiej w tajniki kolejnych gadżetów, tak że nawet nie zauważy kiedy zacznie używać ich instynktownie, zgodnie z tym, co podpowie mu mózgownica. W pewnym momencie mój rozmówca napomknął też, że Portal 2 będzie łatwiejszy od poprzednika, na co zareagowałem zaniepokojonym uniesieniem brwi. Szybko jednak padła nieco uspokajająca wypowiedź: „Pamiętasz te momenty w Portalu, w których nie zacinałeś się na dłużej? Taki właśnie będzie Portal 2". No dobra, mogę na to przystać. Przy okazji jednak autorzy zapewniają, że w grze wciąż kryje się spory potencjał dla maniaków szukających godnego wyzwania. Wiele pomieszczeń pozwalać ma na alternatywne sposoby rozwiązywania zagadek – wymagające większej zręczności i abstrakcyjnego myślenia. Chodzi tylko o to, by mniej wytrawny gracz nie zaciął się na godzinę i nie stracił zainteresowania dalszą grą.

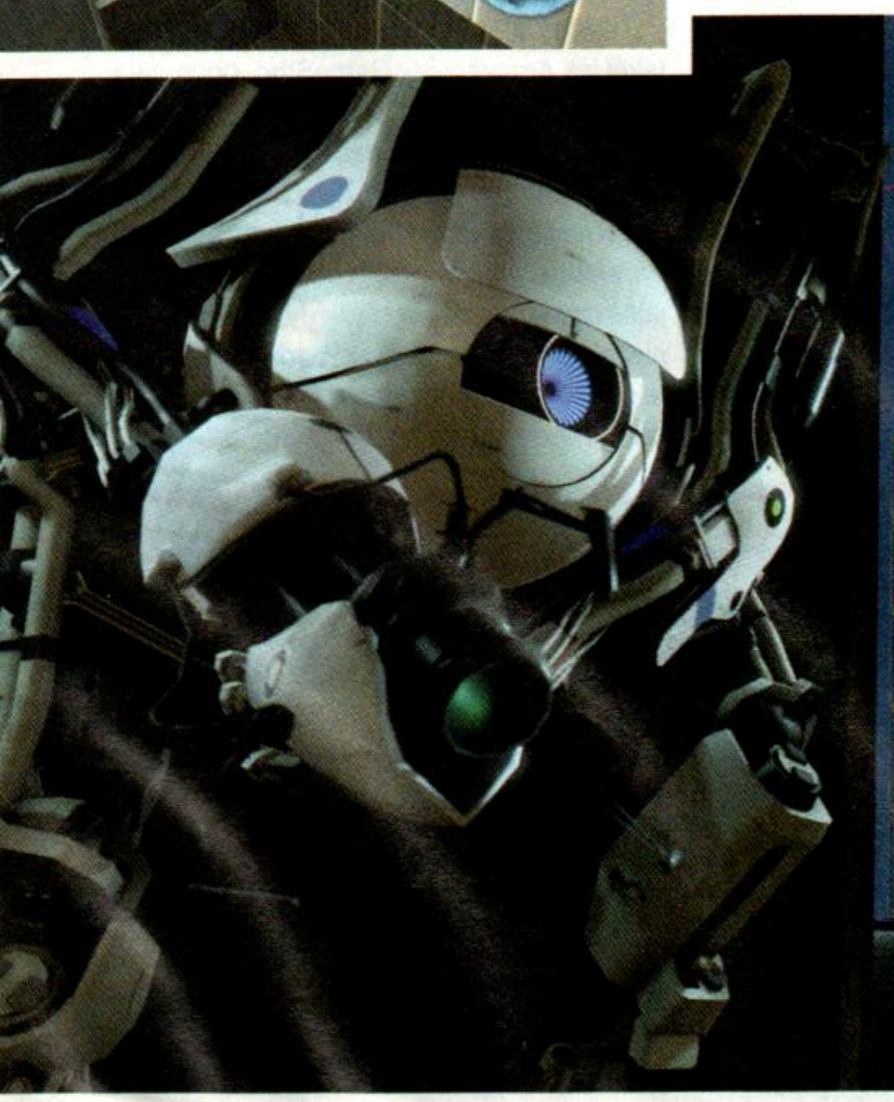
INFO
DEVELOPER: VALVE
WYDAWCA: EA
TERMIN: 21 KWIETNIA
KONSOLA: PS3, X360

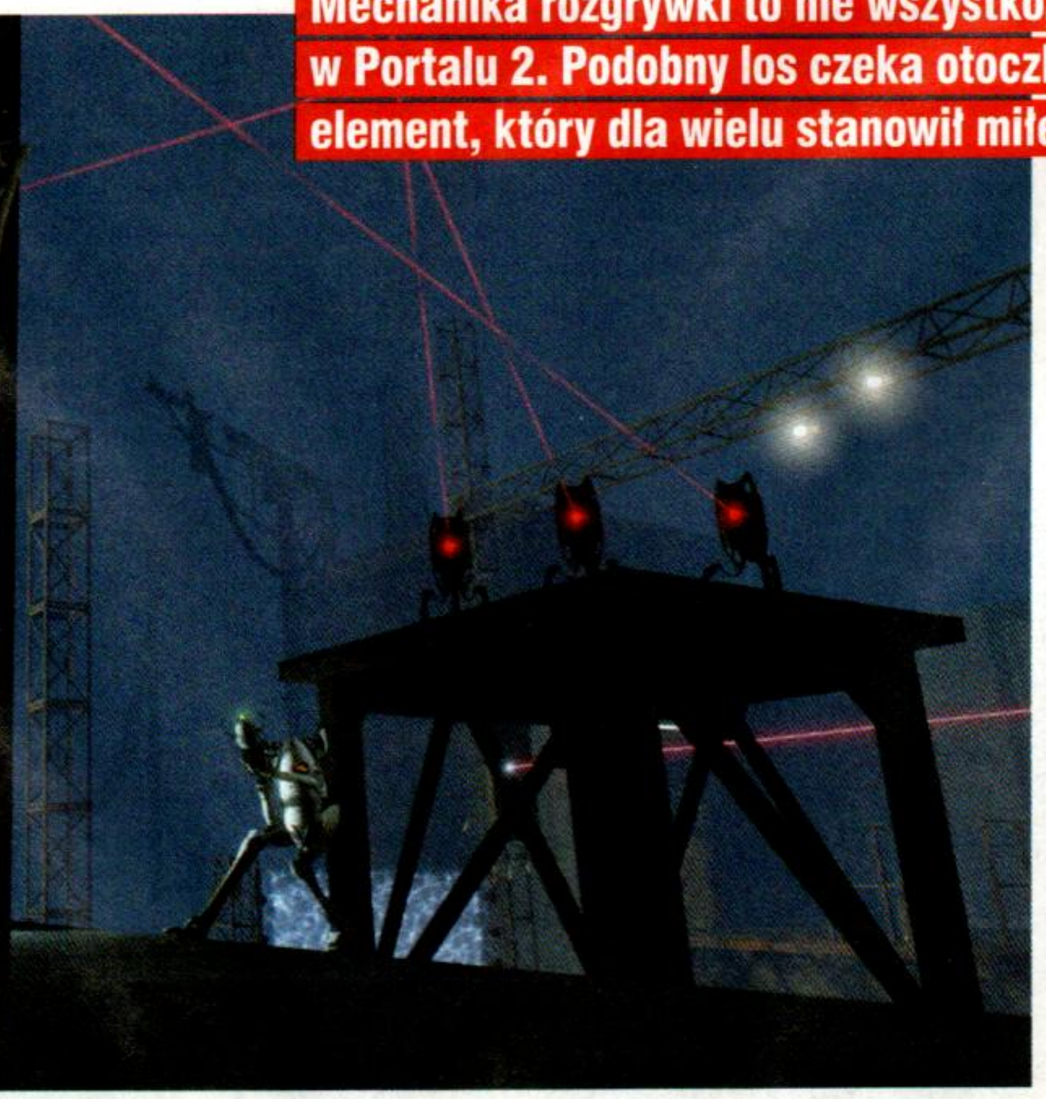


Bardzo cieszy fakt, że w trybie kooperacji zagramy nie tylko za pośrednictwem sieci, lecz także na podzielonym ekranie. Trochę zbyt wielu producentów zapomina o tej opcji. Na szczęście nie należy do nich Valve.

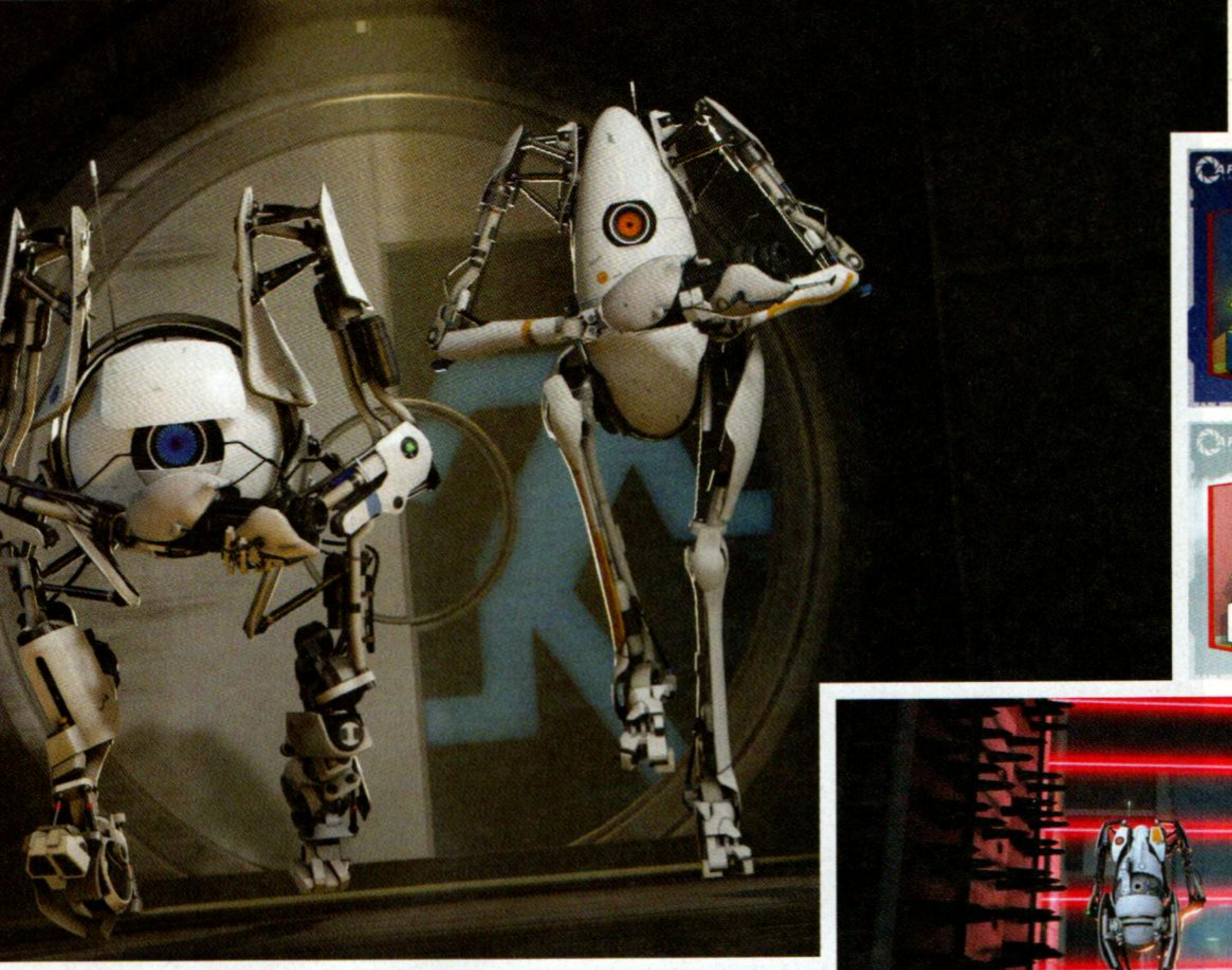
STARZY WROGOWIE, NOWI ZNAJOMI

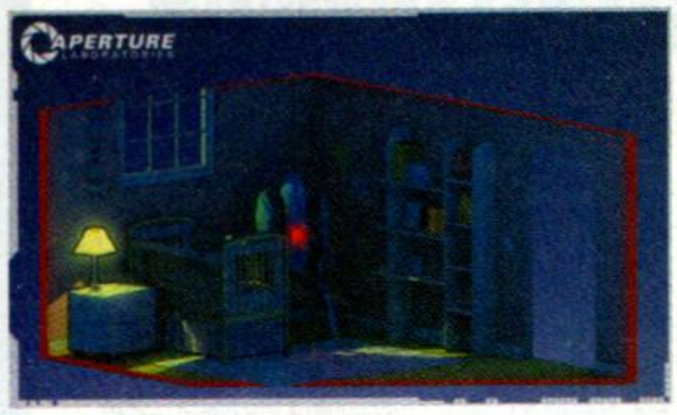
Mechanika rozgrywki to nie wszystko, co zostanie rozbudowane w Portalu 2. Podobny los czeka otoczkę fabularną – kolejny element, który dla wielu stanowił miłe zaskoczenie w pierwszej grze (już nawet nie dlatego, że historyjka była świetna, ale że w ogóle była). Owszem, GlaDOS powraca i będzie pieścić nasze uszy i grać na naszych uczuciach nawet częściej niż poprzednio. Ale to oczywiście nie wszystko. Widzieliśmy już Wheatley'a – gadatliwą sztuczną inteligencję, której głosu użycza Stephen Merchant (możecie być mu wdzięczni choćby za serial The Office), ale postaci ma być więcej i będą równie charakterne. Zapytany o ewentualną obecność istot ludzkich, pan Faliszek (w siedzibie Valve znany ponoć pod pseudonimem Mr Awesome) ponownie się uśmiechnął i stwierdził, że nie chce nam niczego zaspoilować. Intrygujące. Równie intrygująco zapowiada się oprawa dźwiękowa gry – powraca m.in. Jonathan Coulton, autor przebojowego „Still Alive". Niestety, w momencie kiedy to czytacie nie dane nam było jeszcze usłyszeć świeżych owoców jego twórczości, ale Chet zapytany

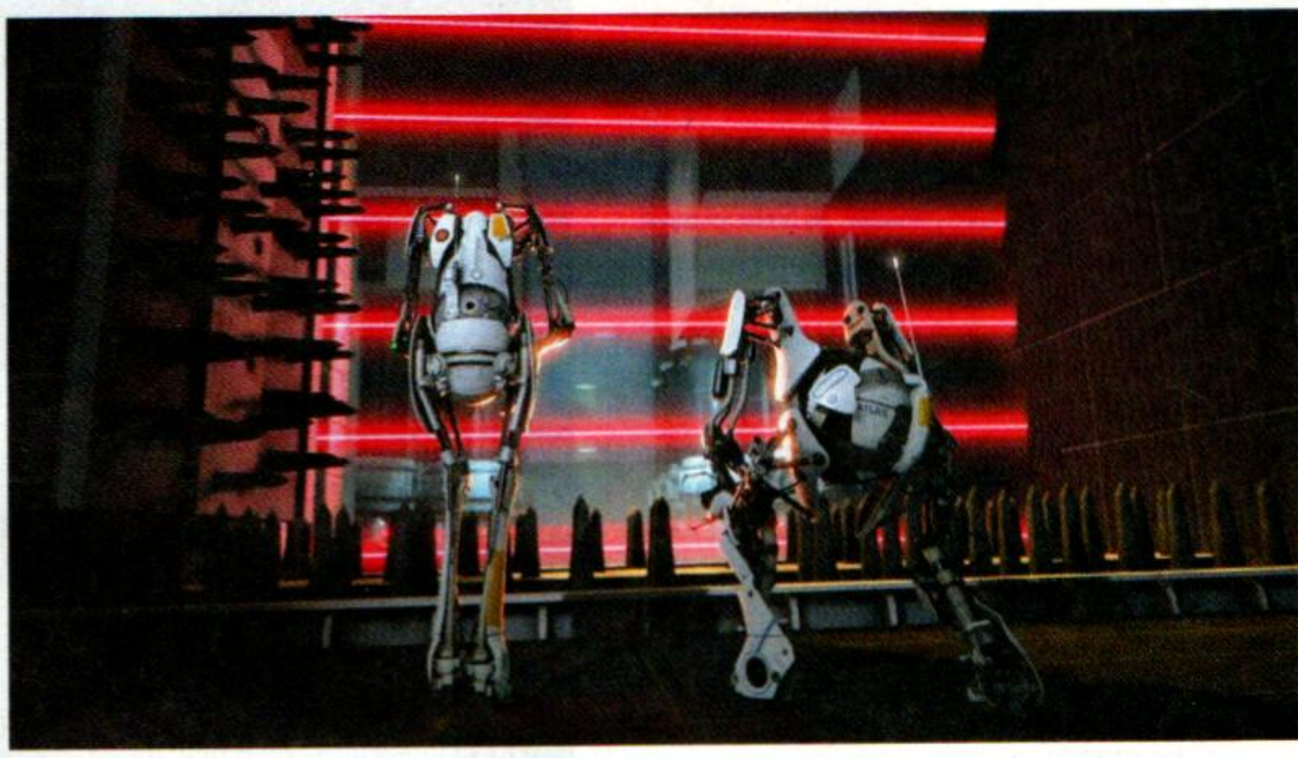




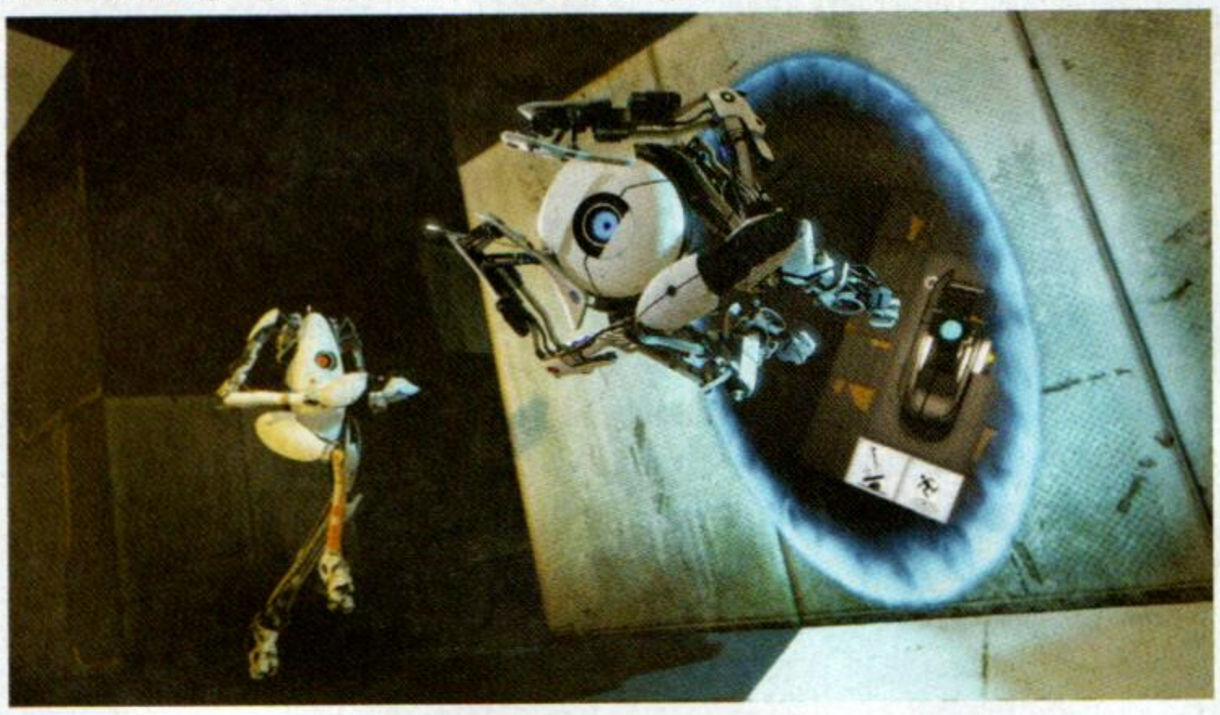
Mechanika rozgrywki to nie wszystko, co zostanie rozbudowane w Portalu 2. Podobny los czeka otoczkę fabularną – kolejny element, który dla wielu stanowił miłe zaskoczenie w pierwszej grze







□ Kampania kooperacyjna rządzi się swymi prawami, a także posiada swój specyficzny, nieco slapstickowy klimat. Nic dziwnego – spójrzcie tylko na postacie Niebieskiego i Pomarańczowego.



o to odrzekł bez chwili namysłu: „Kawałek jest genialny". Niewykluczone też, że tym razem utworów będzie więcej, choć autorzy okazują w tym względzie wstrzemięźliwość w udzielaniu informacji. Zrozumiałą, biorąc pod uwagę że „Still Alive" było właściwie spoilerem w muzykalnej pigułce. Tym niemniej, mam nadzieję co najmniej na kolejny szlagier do podśpiewywania pod prysznicem.

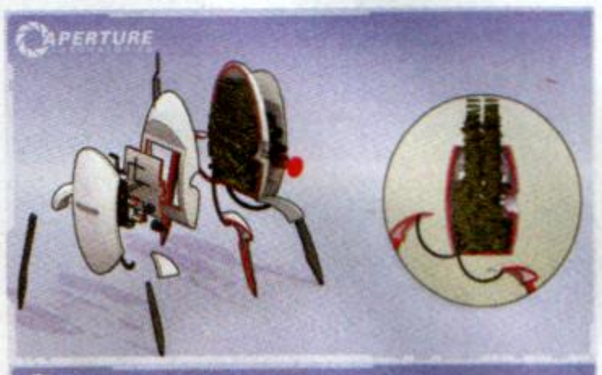
JAKOŚ SIĘ DOGADAMY...

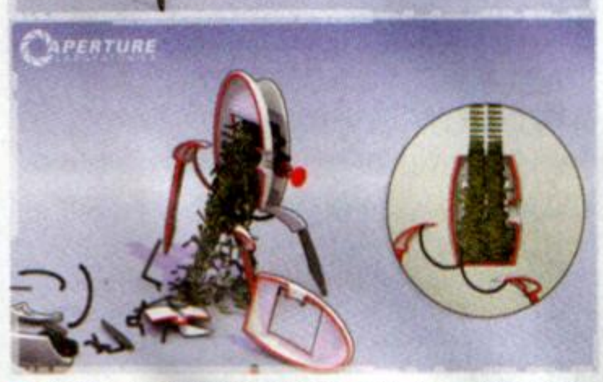
Pora jednak w końcu przejść do tematu dla wielu najbardziej intrygującego – trybu multiplayer, a konkretnie: osławionego koopa dla dwóch graczy. Udało mi się pograć i przejść kilka pomieszczeń w duecie z pracownikiem Valve. Muszę przyznać, że bawiłem się przednio – poziomy zaprojektowane są specjalnie pod kątem dwójki grających i wymagają niemałej dozy koordynacji (choć bez przesady, to nie konkurs w synchroniczne rocket-jumpy). Jedna z łamigłówek polegała np. na przedostaniu się przez fosę toksycznego szlamu. Na szczęście obok znajdowało się dogodne miejsce do umieszczenia dwóch portali – na podłodze i suficie. Jeden z graczy wskakiwał w utworzoną studnię i nabierał odpowiedniego pędu, podczas gdy drugi musiał wcisnąć przycisk składający sterczącą ponad fosą platformę i szybko umieścić własny portal na pochyłej ścianie. Jeśli wszystko poszło jak trzeba, jeden z graczy przelatywał bezpiecznie na drugą stronę i procedura powtarzała się. Jeśli nie, robot lądował w śmiercionośnej cieczy i trzeba było spróbować ponownie. Proste, acz nie prostackie. Do wiadomości złośliwców – nie da się zostawić kolegi w potrzebie, bo GlaDOS zwyczajnie nie przepuści samotnego robota do kolejnego pomieszczenia.

Bardzo pomaga także dodanie specjalnych wskaźników – wystarczy wycelować w punkt, na który chcemy zwrócić uwagę drugiego gracza i wcisnąć gałę na padzie, a pojawi się tam zgrzebna ikonka. Niby po co takie coś kiedy mamy headset, ale spróbujcie tylko wyjaśnić opisowo koledze, w który centymetr kwadratowy na ścianie ma celować swoim portalem. Miejmy tylko nadzieję, że Valve uda się utrzymać odpowiedni poziom skomplikowania przez całą kampanię. Gdybym jednak miał gdybać na podstawie krótkiego dema, myślę że po raz kolejny uda im się trafić w dziesiątkę. Chet Faliszek podkreśla zresztą ogrom roboty, jaki wkładają w testowanie gry, tak by idealnie zbalansować poziom trudności. „Czasami człowiek się zatnie i nie wie, czy właśnie trafił na buga, czy po prostu jest skończonym kretynem. Trzeba się mocno zastanowić zanim roześle się maila do wszystkich w firmie". Jajcarz. Myślę jednak, że kiedy Portal 2 w końcu pojawi się w sklepach, a powinno to mieć miejsce w drugiej połowie kwietnia, humor będzie dopisywał nam wszystkim. //**DrMax**

CAŁA PARA NAPRZÓD

Kiedy na ostatnich targach E3 Gabe Newell zapowiedział, że Portal 2 na PS3 będzie najlepszą konsolową wersją gry, po sali rozeszły się szmery. Kiedy powiedział, że z tej okazji na platformę Sony zawita Steam – ochom i achom nie było końca. Jednak dopiero teraz, kiedy Valve ogłosiło zakres funkcjonalności swojej usługi na PS3, naprawdę nas zatkało. Nie dość, że do każdej kopii Portala 2 na PS3 dodawana będzie całkowicie za darmo cyfrowa wersja gry na PC i Maca, to jeszcze posiadacze komputerów będą mogli grać w kooperacji z grającymi na konsoli. Wielka szkoda, że nie udało się wprowadzenie wspólnego multiplayera dla obu konsol i obu komputerów. Tylko wyobraźcie sobie spotkanie w koopie dwóch zaciekłych fanbojów PS3 i X360. Ciekawe jak daleko by zaszli...





□ Trudno nie podziwiać Valve za to ile osobowości udało im się tchnąć w ten sterylno-laboratoryjny świat. Roboty-wieżyczki strzelnicze są równie słodziutkie jak poprzednio.

ULUBIONE gry w 2010 roku

odpytany: Adrian Chmielarz, People Can Fly

Alan Wake

Gra nie była szokująco rewelacyjna, ale miała w sobie kupę uroku i jednego z najlepszych side-kicków w historii. Profesjonalna produkcja. Życzę Alanowi, żeby przez nagrody (gra roku magazynu Time – red.) i „word of mouth" długo się sprzedawał.

Enslaved

Dla mnie był megamiażdżący. Cierpi na ten sam syndrom, co większość gier, czyli jest lepsza w drugiej połowie niż w pierwszej. Długo nie mogłem do niej wrócić, ale zmusiłem się i dobrze, bo końcówka jest rewelacyjna – walka z jebitnym mechem na pokładzie jeszcze większego. I ten twist na końcu...

Call of Duty: Black Ops

W singlu designer trzyma Cię za kark i wiezie przez całą grę. Specjalnego pola do popisu dla gracza nie ma. Wybór polega na tym, czy pierwszego zastrzelisz faceta po lewej czy po prawej. Ktoś słusznie zauważył, że Modern Warfare był równie poskryptowany, ale mniej to czułeś. Miałeś wrażenie, że masz większą swobodę tego co robisz. Tutaj ta gra trochę dusi, ale cała reszta jest tak genialna, że mi to nie przeszkadza. Próbowałem kozaczyć na normalu, ale jak zobaczyłem, że nawet nie ma za to achievementa, to grałem na easy dla radochy, fabuły i by pooglądać skrypciki. Tyle singiel. Jak chcesz kombinować w pełni – proszę bardzo, tu jest multi. Robota jest mega pro. Jak sobie pomyślisz, że zrobili to w dwa lata i nawet masz tam menu, w którym możesz grać w Zorka i ich Dead Ops, single, multi, Dead Ops Arcade… to pełen opad szczęki. Ja Treyarch zawsze lubiłem, widać mocny progres, uczą się, stają się coraz lepsi i odwalają mistrzowską robotę. Na pewno obecnie jeden z najlepszych teamów na świecie.

God of War 3

To jedna z najdziwniejszych serii w historii. Co gra to inny designer i każda zajebista. Serię kocham, ale nie jestem wielkim fanem Kratosa, bo to trochę taki amoralny Lobo, ale Lobo przynajmniej miał poczucie humoru, a Kratos nie ma żadnego. Facet idzie do przodu i zabija, i na tym mniej więcej kończą się jego wewnętrzne rozterki. Geniusz zobaczyłem nie w tych legendarnych walkach z bossami, ale była taka komnata, gdzie było w pytona wielkich pudeł, sześcianów, jakieś szyny prowadzące. Pomyślałem, że oh boy, teraz będę przestawiał zwrotnice i skakał przez godzinę. A właśnie nie, trzy minuty i przechodzisz. Widać, że ktoś zaprojektował ten pokój w ten sposób, bo inaczej to było zmarnowanie miejsca, a potem zagrali i stwierdzili, że nie, że dość tych pierdół i sztucznego przedłużania gameplaya, i to zmienili. Za to ich polubiłem.

Heavy Rain

Jako designer widzę problemy w każdej grze i niby na coś tam narzekam i tak samo było z HR, ale to absolutna miazga. Aż żal ściska, że to nie był większy hit. Życzę temu gościowi (Davidowi Cage – red.), żeby w miliardach sprzedawał. Nie jestem wielkim jego fanem, facet monopolizuje swoje gry, nie zostawia oddechu dla innych, czy miejsca na krytykę – faktycznie to megaautorskie dzieła, a on jest bardzo dobry, ale nie wstrząsająco rewelacyjny, jeśli chodzi o scenariusz. No i co z tego? Jest wystarczająco zajebisty.

Red Dead Redemption

Krótka piłka, najlepsza gra 2010 roku, jedna z najlepszych w historii w ogóle. Absolutny czachojeb. Każdy developer grając w RDR musi się czuć bardzo malutki, w każdym razie ja na pewno tak się czułem. Mogę twórcom jeno stopy całować. To jest technologiczne i gameplayowe cudo. Nie dość, że skończyłem całą grę, to jeszcze dodatek (Undead Nightmare), który tylko utwierdził mnie w przekonaniu, że ci goście są z innej planety. ■

Tomek Kreczmar

20 drugich stron lustra

Poziom trudności, głupcze!

To musiał być rok 2001. Może 2002. Ale raczej 2001. Jakiś czas po moim przejściu z PSX na PS2. Już po fascynacji pierwszym Metal Gear Solid, niezapomnianymi nocnymi pojedynkami ze Sniper Wolf, koleżeńskimi spotkaniami z kumplami przy Tekkenie czy piłkarzykach, smutnym zakończeniu Tenchu. Już dłuższy czas po wprowadzeniu mnie w świat konsol przez Miłosza vel Grabarza.

Byłem podówczas naczelnym świętej pamięci Magii i Miecza, w której redakcji bawiliśmy się w różne gry komputerowe. Był sezon na Diablo, na FIFĘ, na Warcrafta. Przesiadujący miesiącami w biurze Wiktor Żwikiewicz zagrywał się w kolejne wersje Panzer Generala czy Wizardry, co jakiś czas wspominając o swoim własnym projekcie – nigdy nieskończonej, a może nawet niezaczętej grze Tower of the World.

Oczywiście w MAGu (wydawnictwie, gdzie powstawała Magia i Miecz oraz w którym wydawaliśmy liczne podręczniki) graliśmy w klasyczne RPGi, ale gry video też nie były nam obce. Silne były też kontakty z różnymi redakcjami czasopism komputerowych. Uczestniczyliśmy w Gambleriadach. Spotykaliśmy się przy piwie.

No i jakoś w tym 2001 roku pomyślałem sobie, że może bym tak popisał coś o grach video. Poprzez Miłosza, zaczepionego podówczas nie tylko w Magii, lecz również w NEO Plus, uzyskałem okazję do napisania testowej recenzji gry. Pamiętam dobrze, że hardcore'owo grałem wtedy w FIFĘ i nieco mniej w ISS. Pomyślałem sobie jednak, że o takich grach to mnóstwo ludzi pisze i że raczej fajniej byłoby wyprodukować tekst o gierce mniej oczywistej. Na biurku leżało sobie ICO, które ledwo co pożyczyłem od Miłosza. O! – zajarzyłem. To będzie dobry tytuł.

Nie przypomnę już sobie, co takiego napisałem o tej grze. Znając mnie, więcej było narzekania niż pochlebstw. Wiem, że wyczekiwałem na odpowiedź mailową niezbyt długo. Naczelny NEO Plus napisał coś w tym stylu: „Tekst może i fajny, ale my w redakcji mamy inną opinię o tej grze". Tak oto moje wizje bycia recenzentem gier video zostały przekreślone zanim jeszcze się zaczęły.

Lecz oto dziesięć lat później, ten sam naczelny NEO Plus, Gulash we własnej osobie, zaprasza mnie na łamy swego czasopisma. Zapewne już nie pamiętając, jako ponad 3000 dni wcześniej odrzucił mój debiut :)

Odetchnijcie – Gulash dobrze wie, że na recenzenta się nie nadaję. Wtedy pewnie nie nadawałem się z innych przyczyn niż teraz. Aktualnie nawet nie aspiruję do bycia recenzentem. Aby być recenzentem, trzeba ostro grać, a ja bez wątpienia już ostro nie gram, bo jak mnie coś znudzi, rzucam w kąt. Raz, że nie bardzo mam czas. Dwa, że wybredny stałem się na tyle, iż jak mam w coś zagrać, to musi mnie to naprawdę wciągnąć, a takich tytułów za wiele mi w łapki nie wpada.

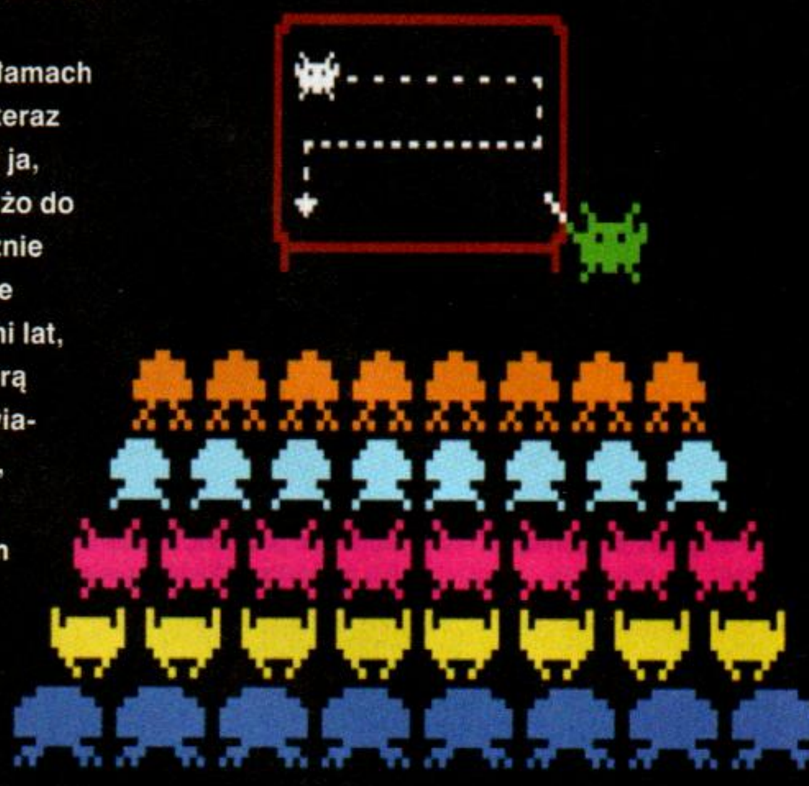
Co zatem robi ten koleś na łamach NEO Plus? – być może sobie teraz myślicie. Otóż ten koleś, czyli ja, ma mimo wszystko bardzo dużo do czynienia z grami. Niekoniecznie jako gracz sensu stricto. Wiele tytułów poznaję na przestrzeni lat, oglądając postępy prac nad grą na kolejnych targach, rozmawiając z producentami, kolegami, wydawcami. W zasadzie, gdy produkt wychodzi, wiem o nim tyle, że już czasem nawet mi się grać nie chce.

Ponadto przez moje oczy przechodzą wszystkie produkcje pasma programowego Hyper, a to oznacza, że oglądam mnóstwo materiałów o grach.

Jestem zatem niejako po drugiej stronie zwierciadła, patrząc na odmieniony świat gier. Wiele rzeczy jest dla mnie na opak. Wydanie gry w pewnym sensie kończy jej żywot, a nie zaczyna. Machina marketingowa jest koniecznym źródłem informacji, a nie zachętą do kupna. Twórcy liczą się bardziej, niż efekt ich pracy. Gry są jakby dziełem teoretycznym, a nie praktycznym.

Kiedy zatem Gulash poprosił mnie o pisanie felietonów, zapytałem się, czy w czasopiśmie dla prawdziwych hardcore'owców jest miejsce na teksty człowieka, któremu daleko od hardcore'u. Orzekł, że to fajnie, bo mogę mówić o grach z nieco innej perspektywy. Musicie się tedy do tego przyzwyczaić.

A po tym przydługim wstępie nadszedł temat na dziś. Czytając książkę „Arcade Mania!" o japońskiej fascynacji grami na automatach, natrafiłem na pewien ciekawy cytat. Twórca wyprodukowanej w 1978 roku gry Space Invaders – Tomohiro Nishikado wspomniał, że nawet często zdarza mu się odwiedzać pobliskie salony gier, by zobaczyć, w co ludzie grają. Sam jednak już nie gra. Powiedział (tłumaczenie moje): *„Próbowałem grać w jedną z tych szalonych shumps [od shoot'em up – chodzi o dwuwymiarowe strzelanki, w których lata się stateczkiem i strzela do wrogów, unikając pól i przelatując przez scrollowane poziomy]. Okazała się tak trudna, że nie mogłem przejść nawet pierwszego poziomu. Nie bawiłem się zbyt dobrze. Patrzyłem, jak kilku hardcore'owców bez problemu przechodzi kolejne poziomy. I to było dość ożywcze. Szkoda jednak, że dzisiejsze shumpsy są tak trudne, iż większość normalnych ludzi nie jest w stanie w nie grać".*



NARZEKAMY, ŻE GRY SĄ CORAZ ŁATWIEJSZE. CORAZ KRÓTSZE. MOŻE TO SPECYFIKA ARKADÓWEK? A MOŻE JEDNAK CHODZI O TO, BY W GRY MOGŁO BAWIĆ SIĘ JAK NAJWIĘCEJ OSÓB? BY PRZESTAŁY BYĆ OBSZAREM ZAINTERESOWANIA JAKIEJŚ WYBRANEJ GRUPY LUDZI?

To są słowa człowieka, który stworzył pierwszą grę w tym gatunku – de facto go zdefiniował! A my tymczasem narzekamy, że gry są coraz łatwiejsze. Coraz krótsze. Może to specyfika arkadówek? Albo Japonii? A może jednak chodzi o to, by w gry mogło bawić się jak najwięcej osób? By przestały być obszarem zainteresowania jakiejś wybranej grupy ludzi? Kinect, Move i Wii oferują prostą rozrywkę grową dostępną każdemu. Czasem mam wrażenie, że to przyszłość całego rynku rozrywkowego – gry łączące rozrywkę filmową, ruchową, muzyczną i interaktywną. Ale w tym celu muszą być dostępne dla każdego. Czyli jednak łatwe. ■

Tomasz Kreczmar jest dyrektorem programowym pasma programowego Hyper - jedynej w Polsce telewizji dla graczy. Był redaktorem naczelnym magazynu Magia i Miecz, przetłumaczył na nasz język wiele systemów RPG, a także grę Baldur's Gate.

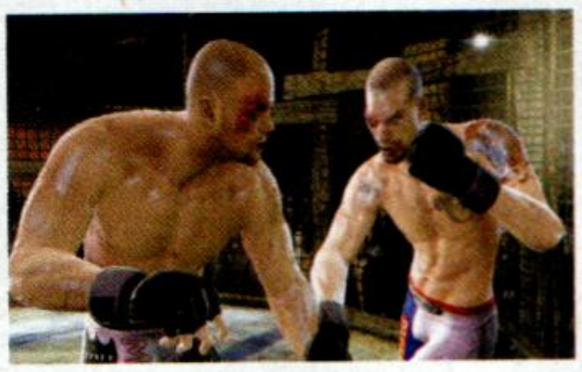
Ekipa Beenox, twórcy Spider-Man: Shattered Dimensions pracują nad nową grą z Peterem Parkerem... Kolejna po Alan Wake gra Remedy to Death Rally na iPhone

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

SUPREMACY MMA

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **505 Games**
Developer: **Kung Fu**



Olbrzymi sukces UFC Undisputed 2009 spowodował, że Mieszane Sztuki Walki na stałe wtargnęły do konsolowej klatki i nie zamierzają z niej wyjść, co udowadnia nowy zawodnik na macie. Konkurenci muszą na niego uważać, bo Supremacy MMA połamie im nosy, kości i przetrąci karki. Wszystko dlatego, że gra nie będzie bazowała na oficjalnej licencji UFC i nie musi przestrzegać jej reguł. To tak jak z markami samochodów w grach wyścigowych. Nie każdy producent chce zobaczyć jak jego cacko eksploduje na drodze i podobnie o swoich zawodników dbają federacje. Niezobowiązany umowami producent Supremacy MMA zapowiada, że będzie krwawo, a z pierwszych materiałów wyłania się obraz gry nie tyle brutalnej, co sadystycznej. Oczywiście nie będzie to wyrywanie serc w stylu Mortal Kombat, a realistyczny symulator zadawania bólu. ■

HARD CORPS UPRISING

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Konami**
Developer: **Arc System Works**

Contra to jedna z najbardziej znanych i uwielbianych strzelanin na świecie, ale Konami zrywa z oryginalną nazwą i tworząc prequel gry Contra: Hard Corps, pozostawia jedynie podtytuł. Jest to o tyle dziwne, że w grze pojawią się znajomi bohaterowie. Czyżby odnowienie marki jak w przypadku Medal of Honor? Najwyraźniej tak, bo sama rozgrywka zastrzeli graczy klasycznym pruciem do setek wrogów, a zmianie ulegnie oprawa graficzna, za którą odpowiadają autorzy BlazBlue i GuiltyGear, czyli Arc System Works. Komiksowa, pełna jaskrawych barw grafika ma przyciągnąć nowe pokolenie graczy. A skoro tak, to musi być nieco łatwiej niż w oryginalnej serii. Dlatego też pojawi się tryb Rising, obniżający poziom trudności (jeden strzał nie będzie już zabijał). Nie zabraknie też kooperacji, walk z gigantycznymi szefami i rankingów. ■

GHOSTBUSTERS SANCTUM OF SLIME

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Wanako Games**
Developer: **Wanako Games**

Duchy szaleją po Nowym Jorku i jedna ekipa łowców to już za mało. Do walki z latającymi prześcieradłami staje skład rezerwowy, znacznie tańszy niż zespół znany z filmów kinowych (w grze nie zobaczymy znajomych twarzy). Maksymalnie czterech graczy zmierzy się z duchami, ściągając Sanctum of Slime z Xbox Live Arcade i PlayStation Network. W grze pojawią się miejscówki znane z filmów i wykorzystane w Ghostbusters: The Video Game. Nie będzie to już przygodówka akcji TPP, gdyż wykorzystano rzut izometryczny, który widzieliśmy choćby w ostatnich przygodach Lary Croft. Zmieni się też rozgrywka, w której najważniejsza będzie totalna demolka z duchami w rolach głównych – producent wzoruje się na Castle Crashers. Będzie szybko (duchów nie trzeba łapać w pułapki), komiksowo i kooperacyjnie. ■

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT 2

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Aksys Games**
Developer: **Arc System Works**

Kolejne części BlazBlue wędrują po wszystkich możliwych platformach, zmieniając jedynie podtytuł. Czy tym razem producent zaserwuje cokolwiek nowego? Przemodelowaniu ulegnie tryb Legion, który już w poprzedniej części dodawał szczyptę strategii do rozgrywki, a teraz ma być jeszcze bardziej rozbudowany (nowe plansze i zasady). Gracze poznają też nowych bohaterów, których w sumie ma być 18, a każdy z nich otrzyma nową historię. W grze znajdą się również wszystkie płatne dodatki, jakie zostały wydane na dużych konsolach. To wszystko oznacza, że szykuje się najbardziej dopakowana wersja Continuum Shift II. Tym bardziej, że pojawi się zupełnie nowy tryb o nazwie Abyss. Prawdopodobnie wprowadzi on delikatne elementy RPG. Nie zabraknie klasycznych zabawek – Arcade, Versus, Training itp. ■

CATHERINE

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Atlus**
Developer: **Atlus**

Atlus nigdy nie bał się kontrowersyjnych tematów i nawiązywał w swoich grach choćby do religijnych motywów. To jednak nic, gdyż Catherine zaskakuje treściami erotycznymi, które jak wiadomo są tabu w branży gier. Możemy mordować wirtualnych ludzi, ale seks nadal jest zakazany, więc Catherine ma szansę wywołać kolejną, globalną awanturę. Tylko, że to przede wszystkim gra logiczna, w której niejaki Vincent będzie rozwiązywał zagadki w swoich sennych koszmarach. Pojawią się również elementy przygodowe oraz scenki fabularne – podobne do tych z serii Persona. Nie zabraknie też demonów, baranów (!) i mistycznych nawiązań, z których słynie Atlus, a wszystko to będzie mocno zakrapiane seksownymi scenkami w stylu anime. Co ciekawe, Vincent pojawił się już w grze Persona 3 Portable. Czyżby przenikanie światów? ■

TALES OF XILLIA

Konsola: **PlayStation 3**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Namco Bandai**

Kolejny jRPG od Namco to tak naprawdę dwie gry w jednej. Na początku rozgrywki należy wybrać jedną z dwóch postaci. Będą to piętnastoletni Jude Mathis, uczeń szkoły medycznej oraz dwudziestoletnia Milla Maxwell, władająca żywiołami ognia, wody, ziemi i powietrza. W zależności od dokonanego wyboru, fabuła zostanie ukazana z perspektywy chłopaka lub dziewczyny, co będzie o tyle ciekawe, że np. Milla nie miała styczności z ludźmi i zwyczajny spacer po mieście może być dla niej niesamowitym przeżyciem. Bohaterowie będą współpracowali ze sobą nie tylko fabularnie, ale i podczas pojedynków. System walki nosi szumną nazwę Double Raid Linear Motion Battle System, co w praktyce oznacza, że kooperacja będzie kluczem do zwycięstwa. Xillia ma zaskakiwać grafiką, a jej styl ma być inny od tego z Vesperi i Graces. ■

THE CURSED CRUSADE

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Atlus**
Developer: **Kylotonn**

Demon's Souls odniosło niespodziewany sukces. Zarówno From Software jak i Atlus wydawali się zaskoczeni wysokimi ocenami i zainteresowaniem graczy. Gra szybko zyskała miano kultowej i w końcu została wydana w Europie. Czy podobnie będzie z The Cursed Crusade? Akcja rozgrywa się w średniowiecznej Europie, co z miejsca kojarzy się z Demon's Souls. Tym razem większy nacisk zostanie położony na kooperację (split-screen, online) dwóch osób. Na graczy czeka kilkadziesiąt liniowych misji, w których ogień ogarnie największe miasta Starego Kontynentu. Na system walki ma składać się prawie sto kombinacji, a broni do wyboru ma być jeszcze więcej. Do tego dojdą jeszcze piekielne moce, zwiększające siłę i percepcję bohaterów. A skoro o nich mowa, to mają być to rycerze z krwi i kości, a nie niepokonani herosi. ■

JURASSIC PARK SEASON 1

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Telltale Games**
Developer: **Telltale Games**

Pakujcie torby, bo szykuje się wycieczka na rajską wyspę, którą widzieliście w filmie Jurassic Park w 1993 roku. Nie liczcie jednak na spotkanie z gwiazdami światowego kina – tych zabraknie w najnowszej grze z dinozaurami. Poznacie jedynie anonimowego pracownika parku, który stara się przeżyć, naśladując bohaterów Heavy Rain. QTE mają być chlebem powszednim w walce z prehistorycznymi bestiami, co ma zagwarantować dynamiczną rozgrywkę, choć nie zabraknie też główkowania i zagadek. Historia gry przypomni wydarzenia, które miały miejsce na planie filmowym oraz pokaże, co się stało, gdy ostatni helikopter odleciał z wyspy, pozostawiając kilku nieszczęśników na pastwę losu i dinozaurów. Gra będzie ukazywała się epizodycznie (podobnie jak np. Sam & Max); wstępnie zaplanowano pięć odcinków. ■

To na razie niepotwierdzone, ale być może szykuje się zremasterowana kolekcja Metal Gear Solid 1-3 na PlayStation 3... F.E.A.R.3 opóźniony i ukaże się w maju

GADAJĄCE GŁOWY

„Co za jany k**as.** Znaczy się, biorąc pod uwagę reputację tego kolesia, nie powinienem się dziwić. Kiedy podchodzi do ciebie fan podjarany tym co robisz, możesz się z nim nie zgadzać, ale można załatwić to delikatnie. Nie tylko dlatego, że to dobry ruch marketingowy, kiedy akurat ktoś cię filmuje, ale przede wszystkim bo tego wymagają pieprzone dobre maniery. **Może i w Hollywood robisz za ważniaka, ale w rzeczywistości jesteś tylko tresowaną małpką, która ma nas zabawiać,** więc daruj sobie chamskie zagrywki. Nie znoszę tego gówna".
David Jaffe dostarcza tyleż ciętą, co przemyślaną ripostę na zachowanie Davida O. Russela (reżysera nadchodzącej adaptacji Uncharted), któremu niedawno zdarzyło się potraktować fana jak szmatę, bo ośmielił się zasugerować, że Nathan Fillion lepiej nadaje się na Drake'a niż Marky Mark.

„Mamy genialny line-up na rok 2011, ale właściwie wszystko sprowadza się do Kinecta. Nowe gry wykorzystujące naszą technologię kompletnie wami pozamiatają".
Stephen McGill z Microsoftu potwierdza najczarniejsze sny posiadaczy Xboxa mających ochotę na porcję tradycyjnie pojmowanych exclusive'ów.

„Moglibyśmy skupić się na sztucznej inteligencji w kwestiach innych niż tylko walka. Czy to nie byłoby świetne? Moglibyśmy pójść w stronę jeszcze bardziej interaktywnych narracji. A tak ograniczamy się do coraz ładniejszych i bardziej efekciarskich obrazków, przyczepionych do coraz bardziej rozbudowanej rozpierduchy. Szczerze, już mnie to nudzi".
Warren Spector, weteran branży, zdradza dlaczego w Epic Mickey jest tak mało eksplozji i nie można nawet zasadzić porządnego headshota.

„Ktoś w końcu osiągnie poziom grafiki znany z konsol stacjonarnych w przeglądarce internetowej. To będzie prawdziwy przełom, który wyznaczy dalszy kierunek rozwoju branży. W rezultacie, to przeglądarki staną się kolejną generacją sprzętu do grania".
Phil Harrison, były szef Sony mówi nam jak to w przyszłości z tymi grami będzie.

„Obcokrajowiec nigdy nie powinien był stanąć na czele Sony".
Koichiro Tsujino, były szef Sony Vaio olśniewa zgromadzonych na niedawnym wykładzie swoją otwartością.

„Dopiero kiedy przepracowałem w firmie rok zdałem sobie sprawę, że szefostwo ciągle panikuje ile czasu i kasy zostaje zmarnowanych. Wtedy zaczęły się oszustwa i manipulacje. **Morale zespołu ciągle spadało, wszystkim zaczęło odbijać, na spotkaniach mówili do nas jak do głupawych dziesięciolatków.** Raz przełożony ochrzanił mnie niczym wkurzony sierżant, bo ośmieliłem się napisać trzem osobom w prywatnym mailu, że nie wyrobimy się w terminie. **Czara goryczy przepełniła się w momencie, kiedy mój szef przypisał sobie zasługę za coś, co zrobiłem ja.** Wróciłem do biurka i zwinąłem manatki. **Dziękuję Rockstar, pokazaliście mi jak NIE powinno się prowadzić firmy i jak NIE traktować pracowników".**
Anonimowy blogger podający się za byłego pracownika Rockstar wylewa wiadro pomyj na byłe miejsce pracy. Prawda to, czy fałsz?

„To prawdziwy przełom, pozwalający uzyskać na PC doświadczenie niemal identyczne z graniem na konsoli".
Gabe Newell z Valve rozpływa się nad nową, zintegrowaną technologią Intela, która być może stanie się standardem dla grania na pecetach.

ŚWIAT WEDŁUG NICRA

Celebryci kontra reszta (grającego) świata

Miesiąc temu nie przedstawiłem się, co było częściowo niegrzeczne, więc dziś nadrabiam zaległości. Cześć, mam na imię Bartek i bardzo lubię NEO Plus. Tak bardzo, że jak wyszedł pierwszy numer, od razu zamówiłem prenumeratę. A potem, jeśli jakieś wydanie pojawiło się w kioskach, zanim listonosz był łaskaw przynieść mi przesyłkę, i tak je kupowałem, bo nie mogłem wytrzymać. Dzięki temu do dziś mam niektóre egzemplarze w idealnym stanie! Kiedyś na targach growych, ponad 10 lat temu, wziąłem nawet od Gulasha autograf, taki ze mnie fan. A jak NEO nie miało jeszcze Plusa, zdaje się w kwietniu 1997 roku (w każdym razie – numer z Residentem na okładce), mój wysłany do redakcji list został ogłoszony listem miesiąca. Obiecanej na łamach nagrody w postaci gry nie dostałem do dziś, ale kto by tam takie rzeczy wypominał.

Dość o mnie – napisałby ktoś inny, ale że temat jest ciekawy, pociągnijmy go jeszcze. Na co dzień pracuję robiąc pisma o grach (głównie pecetowych). I w jednym z tych pism, czyli Playu, mamy taką fajną rubrykę, w której dwóch dziennikarzy dyskutuje na jakiś temat. Stawiamy im pytanie zaczynające się od „czy". Jeden jest na TAK, drugi na NIE. Proste. W lutym padło bardzo interesujące, bo wymyślone przeze mnie pytanie: czy polska branża gier potrzebuje celebrytów? Na TAK był Zooltar, którego być może znacie, bo pisywał do N+. Na NIE – Koso, którego albo nie znacie, albo nie lubicie, bo pisywał do konkurencyjnego dla N+ pisma. A że w polskim dziennikarstwie growym bardzo brakuje mi polemiki, a takiej między różnymi periodykami szczególnie, pozwolę sobie odnieść się do tego, co chłopcy w tej dyskusji powiedzieli. Bo nie zgadzam się... z obydwoma.

Zooltar jest na TAK, bo twierdzi, że jak w grze jest celebryta, to napiszą o tym serwisy plotkarskie, a wydawcy muszą sięgać po szeroką publiczność. I że ci, którzy olewali gry, teraz zaczną je kupować, a rynek urośnie. A ja na to: e tam, rosnący rynek nie zawsze jest fajny, czego dowodem lineup Microsoftu na ten rok. Co mi z tego, że zeszło 8 milionów Kinectów skierowanych do szerokiej publiczności, skoro chłopcy w Redmond tak się tym tematem zajarali, że w przyszłym roku wydadzą Gearsy 3, Forza 4 i... no na razie nie zapowiada się nic więcej fajnego z exclusive'ów. Czekają nas kolejne fitnessy i zestawy minigierek, a ja pieprzę takie rośnięcie rynku, Tadziu. Ujmę to tak: jeśli po naprawdę dobrej imprezie będę wracał do chaty obok otwartego 24h na dobę salonu tatuażu, to raczej obudzę się z wielką Amaterasu na plecach, a nie pontonem z Kinect Adventures.

Kolega Koso narzeka, że nic nie ma z tych całych celebrytów, bo gry nie są tańsze ani lepsze dzięki nim i jeśli już kogoś akceptuje jako promotorów gier, to Igę Wyrwał, bo ona naprawdę lubi pograć. A w ogóle to celebryci są nie za bardzo, bo są znani tylko z tego, że są znani.

Oczywiście że potrzebujemy celebrytów. Tylko że nie Igi, a celebrytów... własnych. Growych celebrytów nam potrzeba, o czym ani Zooltar, ani Koso nie wspomnieli. Ludzi znanych z tego, że się zajmują grami, no bo, na potęgę Posępnego Czerepu, skoro mamy filmowych i muzycznych, to dlaczego, powiedzcie mi proszę, growych nie możemy mieć? Oczywiście, najlepiej by było, gdyby byli przy okazji autorytetami w tej dziedzinie i mieli głowy na karku, czego – zgodnie z definicją, którą przeczytałem w Wikipedii przed napisaniem tego tekstu – od celebryty wymagać nie trzeba. Ale nie znaczy, że nie można. Przecież nie dlatego wziąłem ten autograf od Gulasha, że podobała mi się jego stylówa. Dlatego wziąłem, bo jak w Secret Service wystawił Mario 64 ocenę 101%, to pożyczyłem pieniądze od wszystkich, którzy tylko chcieli mi je pożyczyć, kupiłem Nintendo 64 z kartridżem i grałem, jakby nie było jutra.

A że jako uczeń podstawówki nie zarabiałem tyle co diler Lady Gagi, potem długo spłacałem. Warto było.

I choć mądrość ludowa głosi, że 100 procent dziennikarzy to ludzie próżni, a w telewizji ten procent jest jeszcze wyższy, takimi growymi celebrytami wcale nie muszą być redaktorzy i recenzenci.

BYŁOBY DZIESIĘĆ TYSIĘCY RAZY FAJNIEJ, GDYBY CHMIELARZ BYŁ JURODEM JEDNEJ Z KOLEJNYCH EDYCJI MAM TALENT. BO, GWARANTUJĘ WAM, ZA KILKA LAT LUDZIE BĘDĄ TAM NA PRZYKŁAD ODGRYWAĆ SCENKI Z METAL GEARA ALBO NAPINAĆ SPEEDRUNY W SUPER MARIO BROS

Tomek Gop świetnie sprawdza się jako twarz Wiedźmina 2, Adrian Chmielarz jest już rozpoznawalny na świecie. Zooltar twierdzi, że to fajnie, że Martyna Wojciechowska jest w Gran Turismo 5, a ja na to: byłoby dziesięć tysięcy razy fajniej, gdyby Chmielarz był jurorem jednej z kolejnych edycji Mam Talent. Bo, gwarantuję wam, za kilka lat ludzie będą tam na przykład odgrywać scenki z Metal Geara albo napinać speedruny w Super Mario Bros.

Czy Tomek Gop, Adrian Chmielarz lub liczni aspirujący do tego dziennikarze growi przebiją się do masowej świadomości? Czy wyjdą z cienia pism specjalistycznych, Twitterów, podcastów, wpisów na blogu i sporadycznych wystąpień w TV o szóstej rano, a będą rozpoznawani przez miliony i to jako goście, którzy gadają z sensem? Antoni Czechow twierdził, że pisarze nie są od odpowiadania na pytania, a jedynie od ich zadawania. Na potrzeby tego akapitu uznajmy proszę, że z felietonistami jest podobnie. ■

Bartłomiej Kossakowski jest redaktorem naczelnym magazynów Play i Komputer Świat Gry, a także aktywnym graczem i najprzystojniejszym nerdem w Polsce.

Top Spin 4 ukaże się 18 marca... W Portal 2 na PS3 będzie można grać razem z posiadaczami pecetów i maców... Kojima Productions szuka pracowników do nowego MGSa

WIĘCEJ NIŻ WOLNOŚĆ
wyjątkowo otwarte środowisko gry

WIĘCEJ NIŻ STYL
kieruj najwspanialszymi furami świata

WIĘCEJ NIŻ PASJA
zdominuj drogi w jedynym takim MMO gier wyścigowych

TDU2
TEST DRIVE UNLIMITED

Więcej niż wyścigi

PREMIERA 11.02.2011

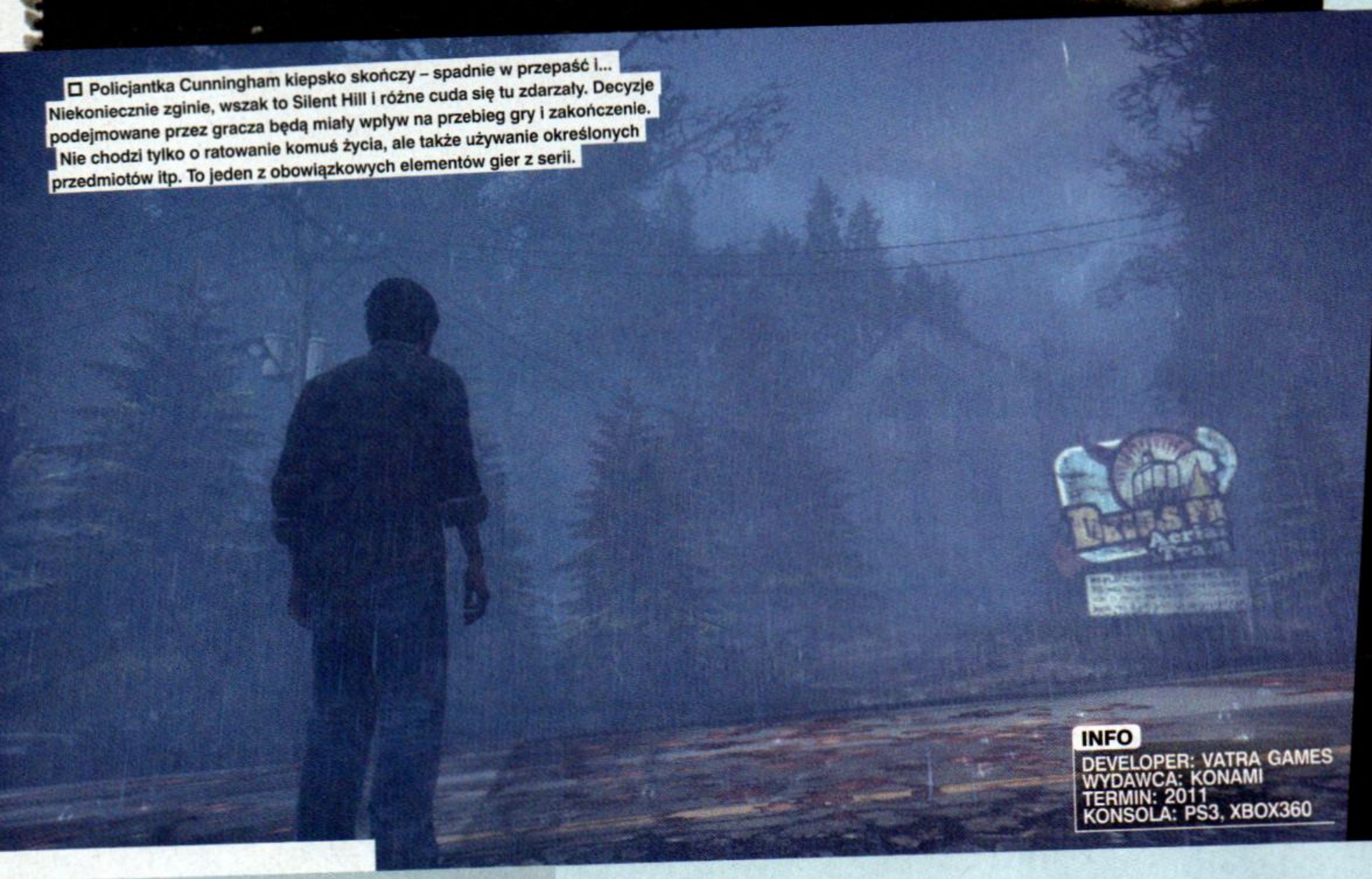
12 www.pegi.info

tdu2.com

PC DVD ROM PS3 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE M.O.O.R.

ATARI www.atari.com

Test Drive ® Unlimited 2 © 2010 Atari, Inc. All rights reserved. Test Drive ®, M.O.O.R.® and the M.O.O.R.® logo are trademarks owned by Atari, Inc. Designed and developed by Eden Games. Published by Atari, Inc., New York, NY. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Marketed and Distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. "Aston Martin" and the Aston Martin Wings logo device (as well as unfamiliar model names, including "DB9", "DBS", "Volante", "Vantage" and "One-77") are trademarks owned and used by Aston Martin Lagonda Limited. This product is produced under licence and incorporates such trade marks and other materials, such as copyright and designs, owned by Aston Martin. Such materials may not be reproduced, deleted, amended or otherwise used in any way except with the prior written permission of Aston Martin Lagonda Limited. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Bugatti International S.A. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Software platform logo (TM and © EMA 2006.



☐ Policjantka Cunningham kiepsko skończy – spadnie w przepaść i... Niekoniecznie zginie, wszak to Silent Hill i różne cuda się tu zdarzały. Decyzje podejmowane przez gracza będą miały wpływ na przebieg gry i zakończenie. Nie chodzi tylko o ratowanie komuś życia, ale także używanie określonych przedmiotów itp. To jeden z obowiązkowych elementów gier z serii.

INFO
DEVELOPER: VATRA GAMES
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: 2011
KONSOLA: PS3, XBOX360

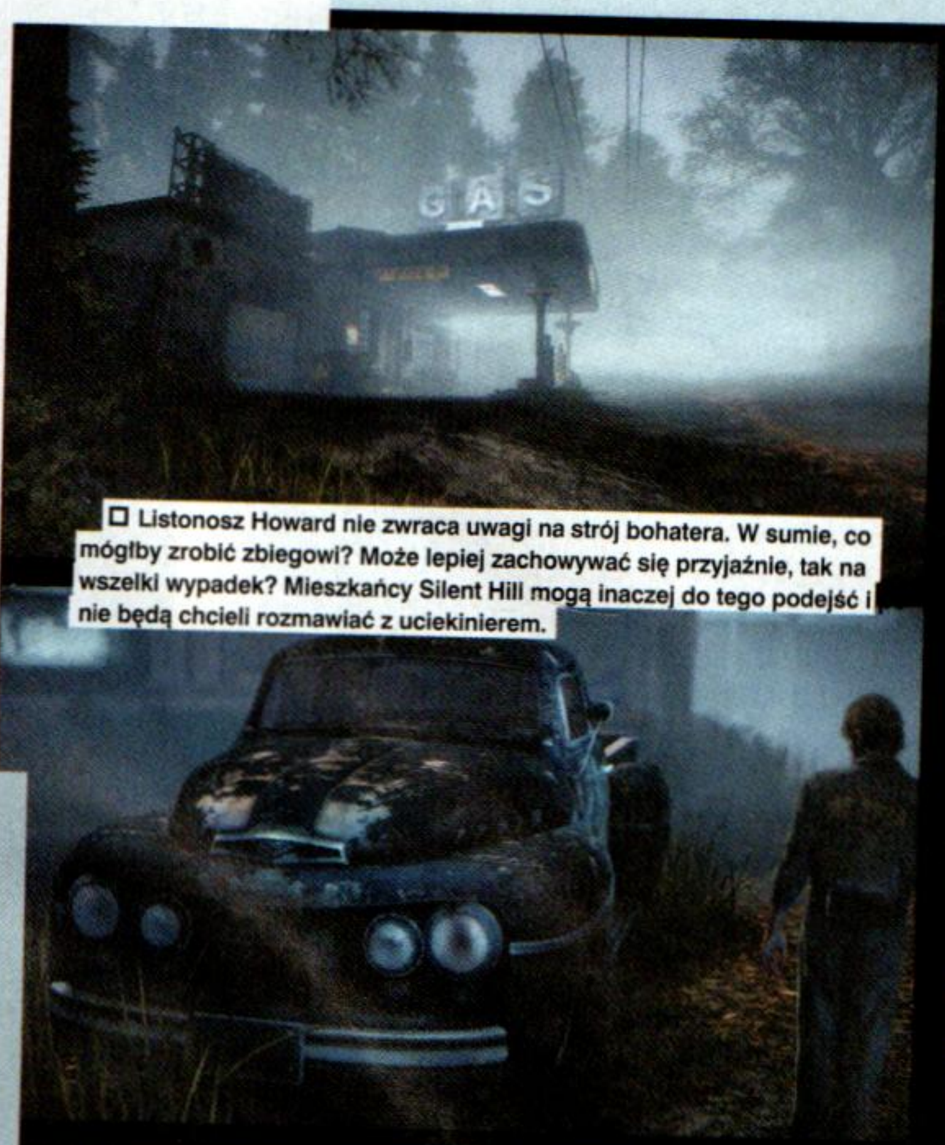
SILENT HILL DOWNPOUR

Więzień Murphy Pendleton cudem odzyskuje wolność tylko po to, by znaleźć się w najbardziej przerażającym mieście w historii gier video. Z deszczu, a raczej z ulewy, pod rynnę

Ciche Wzgórze niczym marvelowski antybohater Deadpool przełamało barierę fikcji i rzeczywistości, i oddziałuje na graczy równie silnie, co na bohaterów gier. Opinie fanów na temat tego, która część jest najlepsza, a która najgorsza są rozbieżne – każdy w innej dostrzega wielkość lub słabość serii. Widać to było nawet w NEO Plus, przy okazji recenzji Shattered Memories, remake'a pierwszej części na Wii, PS2 i PSP. Kaxi uznał ją za grę bardzo dobrą, momentami wybitną, a dla niżej podpisanego była profanacją. Fani sami nie wiedzą, czy woleliby więcej akcji, czy by walk w ogóle nie było; niszczącą się broń białą, czy bogaty arsenał broni palnej; powrotu do wątku z kultem, a może ponownie mocno eksploatowanego zagłębiania się w psychikę głównego bohatera-zbrodniarza. A skoro nie wiedzą, to zapowiedzi każdej nowej odsłony najczęściej przyjmują chłodno. Zdarza się im nawet twierdzić, że seria dawno się skończyła, a usilne próby przywrócenia jej do życia traktują niczym bezczeszczenie zwłok.

Łatwo dało się przewidzieć ich reakcję na informację, że ósmą już odsłonę serii o podtytule Downpour tworzy czeskie studio Vatra Games. Na Konami spadło ciężkie ostrze krytyki. Po co było rozwiązywać Team Silent? Skąd pomysł, że akurat Czesi wiedzą czego potrzeba serii? Zresztą, i tak bez Akiry Yamaoki (obojętne czy w roli producenta, czy kompozytora) to już nie będzie to samo. Konami musiałoby chyba teraz zatrudnić do produkcji gry Hideo Kojimę albo jeszcze lepiej – Grasshopper Manufacture, by zadowolić fanów. Być może stanie się to, gdy nowy Silent odniesie porażkę, jednak wolimy trzymać kciuki za sukces Czechów. Tym bardziej, że Downpour zapowiada się ciekawie.

Murphy Pendleton jest winny. Jak każdy, kto trafia do Silent Hill, ale tym razem bohater naprawdę został uznany za winnego. Zakuty w kajdanki,



☐ Listonosz Howard nie zwraca uwagi na strój bohatera. W sumie, co mógłby zrobić zbiegowi? Może lepiej zachowywać się przyjaźnie, tak na wszelki wypadek? Mieszkańcy Silent Hill mogą inaczej do tego podejść i nie będą chcieli rozmawiać z uciekinierem.

siedzi w autobusie z innymi przestępcami i jedzie prawdopodobnie do więzienia. Jest noc, pada ulewny deszcz, walą pioruny. Autobus jedzie drogą biegnącą przez las, więc generalnie kierowca niewiele widzi. Nie zauważa w porę wielkiej dziury w jezdni i nie daje rady zapobiec wypadkowi. Murphy budzi się wolny i korzystając z okazji rzuca się do ucieczki. Jeszcze pożałuje tej decyzji, bo kieruje się w stronę Silent Hill. Dlaczego miasto upomniało się o niego, skoro i tak miał odpokutować za swoje winy za kratkami? Nie wiadomo, ale sam pomysł, by tym razem bohater od początku wiedział, że coś schrzanił, jest miłym urozmaiceniem. Oczywiście, należy spodziewać się „nieoczekiwanego" zwrotu akcji – być może Muprhy poszedł siedzieć za kogoś (zostanie ukarany za krycie przestępcy) albo oszukał sąd i dostał wyrok niższy, niż mu się w rzeczywistości należał. To wszystko tylko domysły, ale trudno oprzeć się chęci dowiedzenia się, jakie tajemnice skrywa Pendleton.

Na pewno nie jest w żaden sposób powiązany z bohaterami poprzednich części. Czesi nie są zainteresowani nawiązywaniem do starych Silentów. „To historia Murphy'ego i nie ma nic wspólnego z Alessą, Jamesem, czy kimkolwiek" – zapewnia główny designer Brian Gomez. I bardzo dobrze, najwyższy czas przestać mielić w kółko pewne wątki, które rozumie wąska grupa osób i odświeżyć serię, by mogli zainteresować się nią nowi gracze.

Nawiązań fabularnych nie będzie, ale fani serii natychmiast rozpoznają wiele patentów zastosowanych w poprzednich częściach. Bohater nie od razu trafi do Silent Hill, do miasta będzie musiał dobiec, co przywodzi na myśl początek Silent Hill 2. Gra rozpocznie się tuż po wypadku, Murphy rzuci się do ucieczki przez ciemny, zamglony las. Dopadnie go policjantka Anne Cunningham, gdy będzie próbował uciec po skałkach. Kobieta nieszczęśliwie postawi nogę i straci równowagę. W ostatniej chwili złapie się czegoś i rozpaczliwie zawoła o pomoc. Wielokrotnie w Silentach gracze dostawali szansę uratowania życia jakiejś postaci, ale często musieli spełnić absurdalne na pierwszy rzut oka warunki. Tak jak w pierwszej części, gdy trzeba było zebrać do butelki pewną substancję rozlaną na podłodze w jednym z pomieszczeń w szpitalu. Bez niej nie dało się ocalić życia Cybil. Zresztą też policjantki. Czyżby nawiązanie do poprzednich części? Anne spadnie niezależnie od decyzji podjętej przez gracza, ale gra zapamięta, czy starał się on jej pomóc, czy odwrócił na pięcie. Na bank dziewczyna pojawi się później, cudownie ożywiona. Gdzie można obstawić, że nie będzie pamiętała upadku?

Bohater spotka jeszcze co najmniej jedną postać przed dotarciem do miasta – niejakiego Howarda, listonosza. Panowie wpadną na siebie w małej wiosce – kilka domów na krzyż, motel z kafejką i kolejka linowa prowadząca gdzieś w stronę Silent Hill. Murzyn zwróci uwagę na strój więźnia, ale niespecjalnie przejmie się faktem, że rozmawia ze zbiegiem. Bardziej będzie go interesowało dostarczenie listów. Kolejny świr, jakich w Silentach wielu, czy inteligentny człowiek wiedzący jak unikać kłopotów? Howard wyrazi zdziwienie, że wszystkie drogi są nieprzejezdne. Już w mieście graczy zastanie dobrze znany widok – ulice kończące się wielką wyrwą. Ale do Silent Hill jeszcze daleka droga, a koszmar rozpocznie się zanim bohater tam dotrze.

Jeszcze przed spotkaniem z listonoszem Murphy dostrzeże dziwną, szybko przemykającą postać. Zobaczy ją ponownie w trakcie rozmowy z Howardem. Przywidziało mu się, czy rzeczywiście ktoś go obserwuje? Okaże się dopiero po pewnym czasie, gdy przeżyje jedną ze swoich pierwszych wycieczek do piekielnej, alternatywnej rzeczywistości. W jednym z motelowych pokojów zobaczy innego więźnia, któremu udało się zwiać po wypadku. Ów zbieg będzie katował zdawałoby się niewinną kobietę. Odciągnięcie go od niej będzie wielkim błędem bohatera. Stwór podniesie się z ziemi i błyskawicznym cięciem ostrymi szponami rozpłata gardło bijącego go przed chwilą człowieka. Murphy przerażony rzuci się do ucieczki, ale zaraz przystanie, by zakryć uszy przed przeraźliwym wrzaskiem maszkary. W ten sposób koszmary będą w stanie zatrzymać nawiewającego bohatera i zniwelować dystans do niego. Zrobią to błyskawicznie, bo mają poruszać się o wiele szybciej niż przeciętny silentowy pokrak.

Ucieczka to nie jedyna opcja, by przeżyć bliskie spotkanie trzeciego stopnia z potworami, ale zdecydowanie najlepsza. Bestie będą szybkie i przerażająco wytrzymałe, co ma skutecznie zniechęcić graczy do stawania z nimi do walki. Na domiar złego da się nosić tylko jedną broń białą. Żadnych pił spalinowych w kieszeni i katany za pazuchą. Siekierka w dłoń i jazda.

Tak jak w Origins broń będzie szybko się niszczyć, a proces ten zostanie przyspieszony, gdy bohater użyje jej do rozwalenia np. kłódki albo łańcucha blokujących przejście (patent z Homecoming). Bezbronnemu bohaterowi pozostanie złapać za cegłę albo krzesło i nimi zdzielić prześladowcę w głowę. Zabity stwór padnie na ziemię, a jego ciało zmieni się w czarną, smolistą substancję.

W ten sposób Czesi chcą upiec dwie pieczenie na jednym ogniu. Z jednej strony walka nigdy nie była mocną stroną gier z serii Silent Hill. Wygodniejszym rozwiązaniem jest zmuszenie graczy do ucieczki, niż zaprojektowanie sensownego systemu walki. A druga strona? Gomez tłumaczy: „Horror polega na tym, by gracz czuł się narażony na niebezpieczeństwo. Nie czujesz się tak mając wielką spluwę albo niezniszczalny topór". Jeszcze gorzej – Murphy będzie zadawał bardzo nieporadne ciosy. To, że został zapuszkowany, nie czyni z niego maszyny do zabijania. Pozostanie spróbować ogłuszyć napastnika mocnym uderzeniem i nawiać, zanim odzyska chęć do walki.

W dalszej części gry bohater znajdzie pistolet i pewnie jeszcze inną broń palną, ale na ten temat autorzy nie chcą się wypowiadać. Biorąc pod uwagę, co mówią o walce bronią białą, nie ma szans, by poszli w stronę akcji, więc widok a la Dead Space raczej odpada. Kamera zjeżdżająca nad bark kojarzy się za bardo ze strzelaninami, a Downpour ma być horrorem. Ta filozofia stoi również za wprowadzeniem ujęć kamery w staroresidentowym stylu, czyli z ustalonymi ujęciami. Dzięki nim można budować atmosferę, a także drażnić się z graczem. Stresująca ma być sama

myśl, że coś za chwilę może wyskoczyć znienacka na bohatera, bo po co zmieniło się ujęcie? Rzadko w takich momentach gracz faktycznie doczeka się nieprzyjemnej niespodzianki. Czasami jednak to się zdarzy. Gorzej, gdy zamiast obdarzonej szerokim uśmiechem bestii ze szponami Murphy'ego zaatakuje czarne „coś". Przez ciało owego bezkształtnego przeciwnika będzie przechodzić prąd. O walce nie ma mowy, trzeba brać nogi za pas. Czymkolwiek jest ten stwór, pogoni bohatera w trakcie jego wizyty w Otherworld. Alternatywny świat powraca do klasycznej formy, bliższej tej z pierwszych Silentów, czyli industrialnej. Zapominamy o śniegu i lodzie z Shattered Memories. Na filmach pokazujących rozgrywkę widać, jak mały pokój przekształca się w długi korytarz, ze ścian schodzi farba jak w filmie, a krzesło i łóżko dematerializują się. Korytarz przypomina długą klatkę zrobioną ze stalowych, mocno zardzewiałych prętów. W tle furczy ogromny wentylator, widać też inne korytarze zawieszone w przestrzeni.

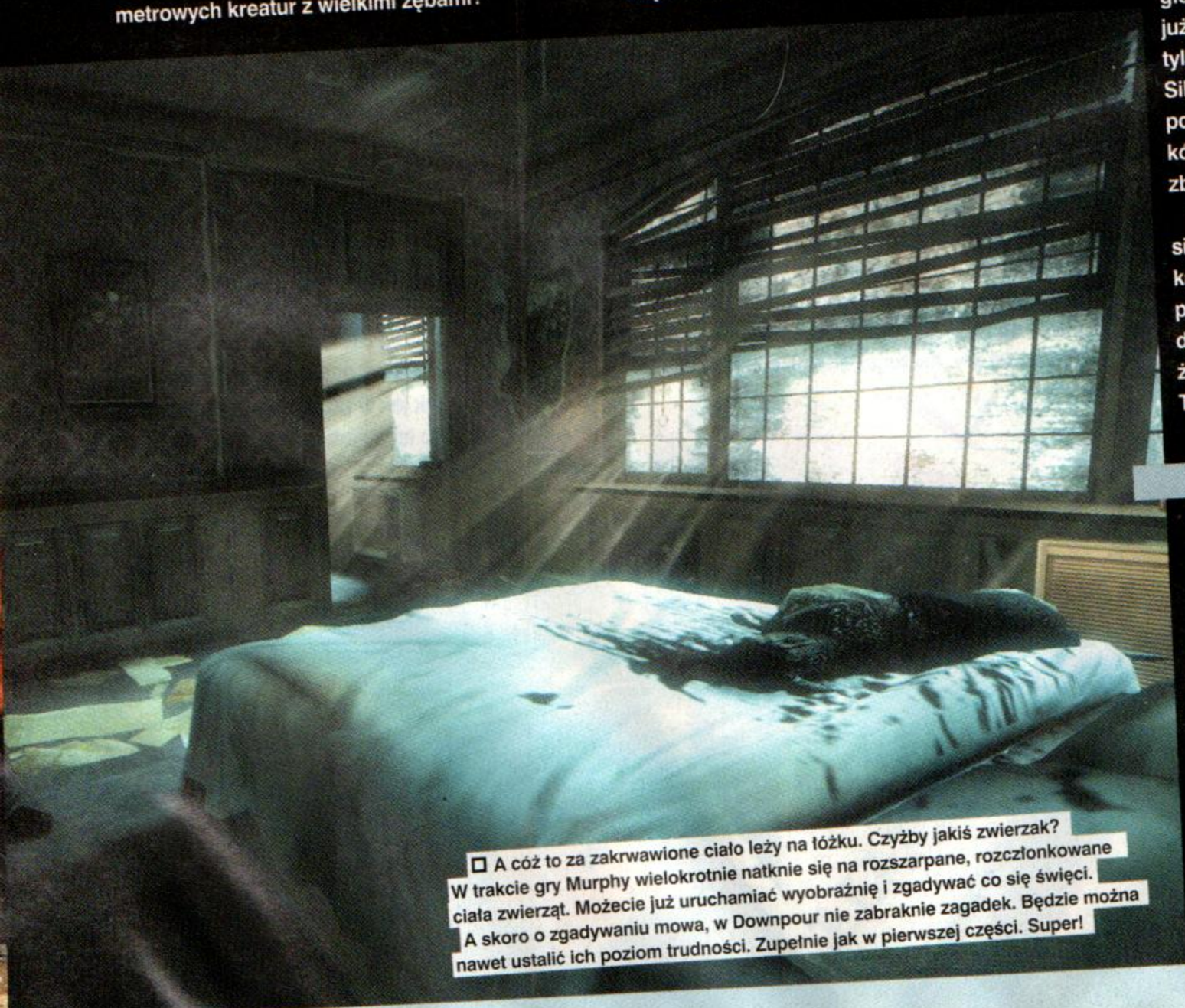
Angielskie słowo downpour znaczy ulewa, ale z Heavy Rain gra Konami będzie miała wspólne tylko QTE. Tyle, że w grze Sony opierała się na nich rozgrywka, a tutaj pojawią się jedynie w trakcie walk z bossami. Czy naprawdę Silent Hill i w ogóle psychologiczne thrillery/horrory potrzebują bossów w stylu kilkumetrowych kreatur z wielkimi zębami?

Podtytuł Downpour ma związek z wodą, która będzie ważnym elementem rozgrywki i fabuły. Pomieszczenia zmieniające się w swą piekielną wersję mogą nieoczekiwanie zostać zalane, a czasami woda będzie płynęła po suficie. Fani już doszukali się nawiązań do Silent Hill 2 (zalany hotel, Piramidogłowy zanurzający się w wodzie po pierwszej „walce" z Jamesem). Może coś jest na rzeczy? Wiadomo tylko, że w Otherworld bohater nie będzie chodził po własnych śladach. W poprzednich odsłonach bieganie po alternatywnych wersjach odwiedzanych wcześniej miejscówek wydłużało rozgrywkę. Dopiero w Shattered Memories świat zmieniał się po to, by wprowadzić konkretny, nowy element rozgrywki, a konkretnie ucieczkę przed koszmarami. Podobnie ma być w Downpour, choć dokładnie nie wiadomo, czy zostanie powtórzony patent z ostatniego Silent Hill, czy też doczekamy się nowych rozwiązań.

W końcu Murphy dotrze do słynnego miasta, a tam czeka na graczy wielka niespodzianka. Dosłownie, bo okazuje się, że Ciche Wzgórze jest tak duże, że zasłużyło na metro. Bohater będzie mógł z niego skorzystać, by skrócić swoje wojaże. Akcja ma toczyć się głównie w południowo-wschodniej części miasta, do której gracze wcześniej nie mieli okazji trafić. Plus taki, że obejdzie się bez biegania po raz setny po znanych miejscówkach (szpital, szkoła itp.). A skoro miasto będzie duże, grzechem byłoby nie dać graczowi możliwości zrobienia czegoś poza głównym wątkiem. Czesi nie popełnią tego błędu, już zapowiedzieli liczne zadania poboczne. Można tylko domyślać się, że część z nich zlecą mieszkańcy Silent Hill. Jeśli tylko nabiorą do niego zaufania. To jak potraktują Murphy'ego, zależeć będzie od wielu czynników, między innymi jego ubrania. Jeśli zauważą, że jest zbiegiem, raczej może zapomnieć o ciepłym przyjęciu.

I jak Wam się podoba? Będzie dobrze, czy szykuje się profanacja serii? Jak zwykle, dałoby się ponarzekać, ale może trzeba się cieszyć, że Konami w ogóle próbuje tchnąć życie w serię? Inny wydawca już dawno dałby sobie spokój, widząc przeciętne wyniki sprzedaży i zderzając się non-stop z krytyką ze strony fanów. Trzymamy kciuki za Czechów, a nuż się im uda? //Mielu

„Horror polega na tym, by gracz czuł się narażony na niebezpieczeństwo. Nie czujesz się tak mając wielką spluwę albo niezniszczalny topór". - Brian Gomez

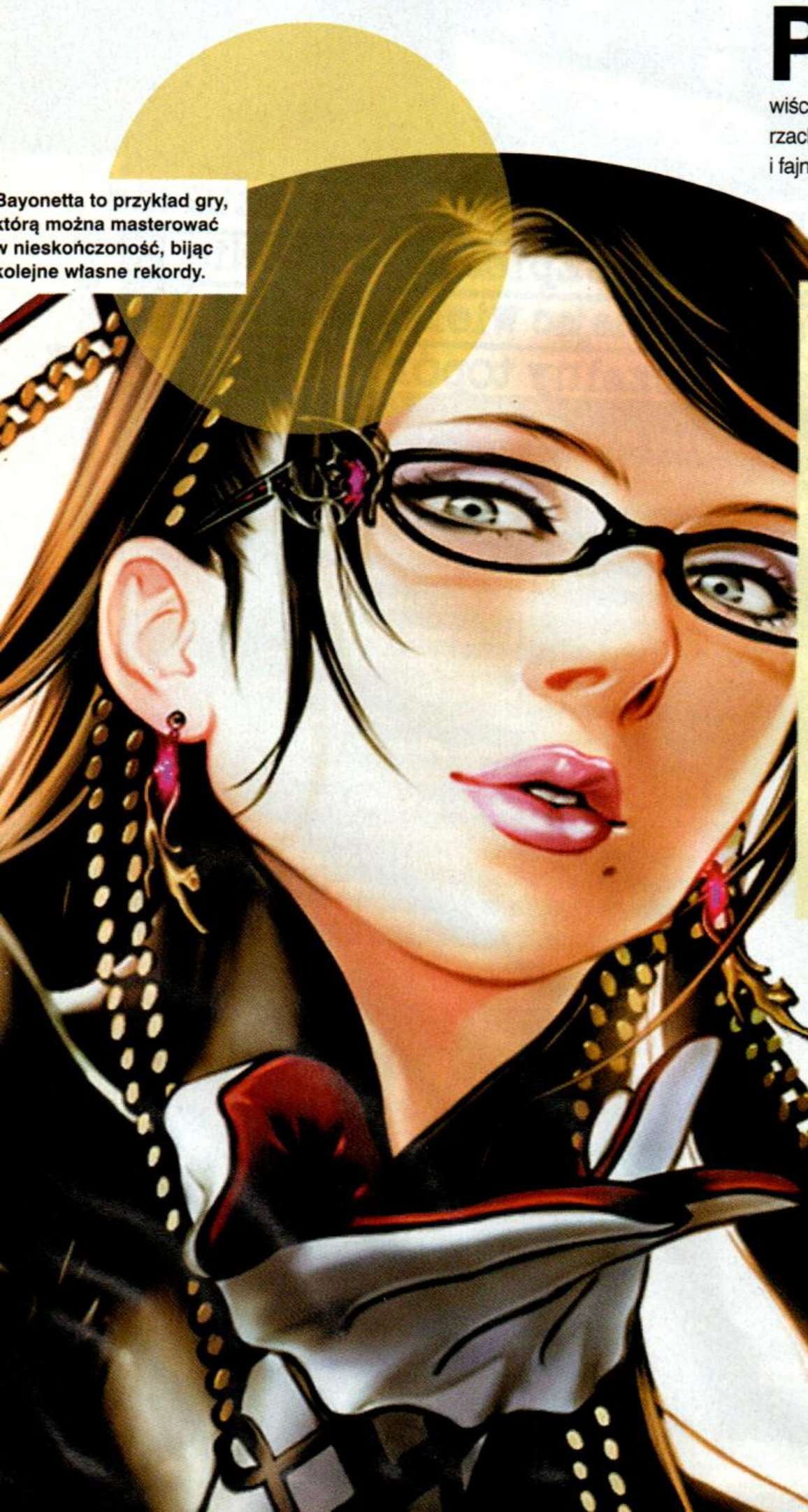


□ A cóż to za zakrwawione ciało leży na łóżku. Czyżby jakiś zwierzak? W trakcie gry Murphy wielokrotnie natknie się na rozszarpane, rozczłonkowane ciała zwierząt. Możecie już uruchamiać wyobraźnię i zgadywać co się święci. A skoro o zgadywaniu mowa, w Downpour nie zabraknie zagadek. Będzie można nawet ustalić ich poziom trudności. Zupełnie jak w pierwszej części. Super!

KWESTIA CZASU

„Większość ludzi myśli, że czas jest niczym rzeka, płynąca wartko w jednym kierunku. Ja jednak widziałem prawdziwe oblicze czasu i wiem, że się mylą. Czas jest niczym ocean w czasie sztormu."

Prince of Persia: The Sands of Time



Bayonetta to przykład gry, którą można masterować w nieskończoność, bijąc kolejne własne rekordy.

My jednak, w przeciwieństwie do perskiego księcia, należymy do owej nieszczęsnej większości, uwięzionej w liniowym postrzeganiu czasu. Czasu, którego dużą część spędzamy przy naszej ulubionej rozrywce. I właśnie nad tym dziś się zastanowimy – jak podchodzimy do czasu spędzanego przy grze? Czy długość grania jest wartością samą w sobie i jednym z głównych czynników decydujących o zakupie danego tytułu? Czy twórcy gier powinni czuć się zobligowani do dostarczania jak najdłuższych produkcji? A jeśli tak, to w jaki sposób mogliby to zrobić, jednocześnie nie zanudzając nas wszystkich na śmierć? No to do dzieła, czas ucieka.

PRZEDŁUŻANIE TEGO I OWEGO

Najpierw odpowiedzmy sobie na pytanie: Czy jest coś takiego jak za krótka gra? Oczywiście, jakże często w recenzjach, czy komentarzach graczy powtarza się utyskiwanie, że gra może i fajna, ale da się ją skończyć w kilka godzin. Dużo rzadziej, jeśli w ogóle, stawiany jest zarzut, że dana gra jest za długa. Autorzy gier dawno zdali sobie z tego sprawę, wobec czego od ładnych kilku lat stają na głowie, by dorzucić jeszcze godzinę lub dwie; dobić do magicznej bariery dziesięciu godzin, która wydaje się ogólnie przyjętym minimum, przy którym zakup gry „zwraca nam się". Robią to na najróżniejsze sposoby. Bodaj najprostszym jest dodanie elementu zbieractwa. Wysiłek praktycznie żaden – ot, rozrzucamy na poziomach bite od sztancy świecidełka, a po zakończonym levelu pokazujemy grającemu ile z nich przegapił. Kupa zabawy, co nie? No nie zawsze. Manewr ten jednym wychodzi lepiej, innym gorzej. W grze takiej jak Super Mario Galaxy działa rewelacyjnie, bo zbieranie świecących dupereli zawsze było częścią serii i bardzo naturalnie spaja się z resztą rozgrywki. Podobnie w sandboksach, w których naturze zakorzeniona jest wnikliwa eksploracja świata. Ale już w takim np. Enslaved momentami zwyczajnie psuło mi zabawę. Z jednej strony bowiem poważna opowieść, barwne postacie, ważkie problemy, przygoda… A nie, chwila, muszę poszorować małpią gębą po ścianach, bo na pewno gdzieś tu pochowały się kule energii. Kompletnie od czapy i w dodatku burzy rytm narracji. I proszę mi nie mówić, że mogę olać świecące kuleczki, bo – pomijając, że są potrzebne do dopakowania postaci – jestem graczem od ponad dwudziestu lat i jeśli gry do czegoś mnie przyzwyczaiły, jeśli zaimpregnowały mi coś w makówce, to właśnie to, że jeśli coś się ładnie świeci, natychmiast należy to zebrać. Ot, taka łagodna nerwica natręctw, na którą cierpi duża część grającej populacji i którą to słabość twórcy gier wykorzystują bez litości.

Dobra, to jeden sposób. Kolejnym jest podrzucenie graczowi dostatecznego powodu do ponownego (przynajmniej częściowego) przejścia gry. „Sześć godzin i napisy?" – zdają się podjudzać autorzy – „Nie martw się, możesz przejść jeszcze raz! Tym razem zagrasz inną postacią (Super Mario Galaxy), poprawisz wyniki na poszczególnych poziomach (Resident Evil 5, Bayonetta), zdobędziesz acziwa za wyższy stopień trudności (praktycznie wszystko), zamiast bawić się w harcerzyka zostaniesz skurczybykiem (inFAMOUS, Bioshock, KotOR); patrz – zostawimy ci nawet wszystkie uzbierane przedmioty i moce (God of War, Dante's Inferno). Tylko nie puszczaj naszej gry w drugi obieg". Tak jak w poprzednim przypadku, można zrobić to lepiej lub gorzej. Czasami gra jest na tyle dobra, że masterowanie jej nie nudzi w naj-

DŁUGO… DŁUŻEJ… DLC?

Naturalnie nie można zapomnieć o najnowszym szale, jaki porwał producentów chcących przedłużyć czas zabawy z ich grami. Mowa oczywiście o DLC. Te trzy literki od dawna budzą spore emocje; jak przedstawia się ich rola w aspekcie naszych dzisiejszych rozważań? Niejednoznacznie. Bo z jednej strony, jeśli gra nie obroni się w pierwszym rzucie do sklepów (czyli np. będzie za krótka), wówczas sens wypuszczania do niej jakichkolwiek dodatków, płatnych czy darmowych, staje pod znakiem zapytania. Z drugiej strony, wielu traktuje zapowiedzi rychłego rozszerzenia gry jako swego rodzaju wentyl bezpieczeństwa, na zasadzie: „grę co prawda skończycie szybko, ale bez obawy – mamy już gotowe dwa pakiety DLC, które przedłużą Wam zabawę o X godzin". Takie podejście mogłoby się komuś wydać nieco bezczelne, ale jak widać działa. Pół biedy kiedy faktycznie mamy do czynienia z rozbudowywaniem i wzbogacaniem produktu, a nie z dopychaniem na siłę, czy wprost przeciwnie – łaskawym oferowaniem za drobną opłatą fragmentów wyciętych z gry. To też ciekawy znak naszych czasów – opcja DLC mająca istotny wpływ na planowany rozmach tworzonej gry. Ale to już zupełnie inna historia…

Multiplayer stał się obowiązkowym elementem nowoczesnych gier, nawet przygodowych. A wydawałoby się, że gry pokroju Uncharted czy Assassin's Creed najlepiej smakują w samotności.

mniejszym stopniu. Częściej jednak przypomina to desperacką próbę reanimacji nieboszczyka przy pomocy dwóch przewodów i akumulatora – cokolwiek powiedzieliby ich autorzy, większość gier zwyczajnie nie zasługuje na drugie przejście, dokładnie tak samo, jak nie każdy film chce się nam oglądać drugi raz. Nawet jeśli zmienimy kolor koszulki głównego protagonisty, albo jeśli będzie to wersja reżyserska z dodatkowymi ośmioma minutami bohaterów chodzących po korytarzach lub wpatrujących się sobie z zadumą w oczy. A tak to niestety często wygląda.

KOOPERACYJNE WARZENIE PIWA

Myślałby kto, że – biorąc pod uwagę niedoskonałości opisanych powyżej sposobów sztucznego wydłużania gier – gracze tupnęliby w końcu nogą i powiedzieli: „Dajcie sobie spokój, chłopaki. Dawajcie tę swoją grę, taką jaka miała być i nie doszywajcie nam tu jakichś gameplayowych protez". Temu komuś trzeba by czym prędzej uświadomić, że to właśnie od graczy wywodzi się takie fetyszystyczne traktowanie długości gier. Sam bym nie uwierzył, gdyby nie to, że regularnie dostaję listy czy esemesy od czytelników pytających „czy opłaca się kupić grę X?" albo „która gra wystarczy na dłużej?". I żeby było jasne, wiem skąd bierze się owo podejście i wcale nie chcę udowadniać tym graczom, że coś z nimi nie tak. Doskonale rozumiem, że nie wszyscy śpią na forsie, a skoro mogą np. pozwolić sobie na jedną grę co trzy miesiące, to nie chcą wtopić z tytułem, który po paru dniach odłożą na półkę, po czym wbiją zęby w ścianę i będą liczyć, że następnym razem pobawią się dłużej. Wszystko rozumiem, ale wypada zdać sobie sprawę, że przez takie pozornie zdroworozsądkowe podejście omijają Was doświadczenia nie tak długie, ale niezapomniane. Ileż powstało fantastycznych gier, które po kilku (góra kilkunastu) godzinach zwyczajnie się kończą... I co? Olać je, bo bardziej „opłaca się" kupić strzelankę z trybem multiplayer, bo można bawić się teoretycznie bez końca? A co z jakością owej zabawy? Co bardziej cenicie w posiłku – żeby był smaczny, czy żeby zapewniał minimum tysiąc kalorii? Gdyby postępować zgodnie z tą wykładnią, World of Warcraft bezapelacyjnie zostałby mianowany najwspanialszą grą wszechczasów, a takie np. Shadow of the Colossus zginęłoby w pomroce dziejów. Tym niemniej, jeśli pokażecie mi dwóch kolesi – jednego właśnie urządzającego czterechsetny, identyczny raid w Azeroth, i drugiego wspinającego się po raz pierwszy (i być może ostatni) na tego latającego smoko-wężo-coś tama... Powiedzmy, że z mojej perspektywy jasne byłoby kto lepiej wydał kasę. Choć oczywiście o gustach się nie dyskutuje.

WIĘCEJ GRY W GRZE

Ale ja tu gadam zdrów, a prawa rynku zdają się bezlitosne i wyraźnie wskazują, że gracze są w stanie wybaczyć producentom wiele rzeczy, ale nie krótki czas rozgrywki. Stąd biorą się rozpaczliwe próby upychania trybu multiplayer do gier, które nijak go nie potrzebują. Najpierw był bodajże Uncharted, w dalszej kolejności Bioshock, później Assassin's Creed, a teraz Dead Space (ciekawe kiedy złamią się np. Bioware czy Team Ico). Oczywiście jeśli autorom wystarczy talentu i oleju w głowie, takie zagranie może się udać, a jeśli nie – wychodzi pasująca jak pięść do nosa padaka, w którą i tak nikt nie będzie grał i po paru miesiącach pozostanie pozamykać serwery. Nie zmienia to faktu, że zaistnienie na rynku bez żadnego pomysłu na multiplayer w tej chwili graniczy z cudem. A wszystko przez tę prostą zależność, dudniącą w głowach większości graczy: single player = kilka(naście/dziesiąt) godzin, a przy multi czas gry dąży do nieskończoności. Równanie skądinąd prawdziwe – tyle, że znowu podchodzimy do całej sprawy na opak, automatycznie stawiając liczbę godzin spędzonych nad grą ponad jakością i intensywnością przeżyć z niej czerpanych. I – powtórzę się – nie w głowie mi wmawianie komukolwiek jak ma podchodzić do swojej ulubionej rozrywki. Nie każdy musi kolekcjonować gry tak jak kolekcjonuje się piękne przeżycia. Niektórzy chcą po prostu wskoczyć na mapę i postrzelać do kolegów – i to też jest w porządku. Dziwi mnie tylko, że ta druga grupa zdaje się stanowić wśród graczy przytłaczającą większość.

To bardzo ciekawy aspekt naszej ukochanej gałęzi rozrywki, poniekąd zapewne wynikający z historycznego postrzegania gier. Tak to już się przyjęło, że więcej znaczy lepiej, a „jak?" to już pytanie drugorzędne. Myślę jednak, choć wielu zapewne się ze mną nie zgodzi, że prędzej czy później będziemy się musieli wyrwać spod tego czasowego dyktatu, przynajmniej rozpatrując gry w kategorii formy opowiadania historii. Spytajcie sami siebie – czy decydując się na seans kinowy, głównym kryterium wyboru filmu jest jego długość? Czy w ogóle przechodzi Wam przez głowę, że jeśli film będzie za krótki, to nie zwróci Wam się kasa za bilet? Powiedzmy sobie szczerze – nie. Chyba że w drugą stronę – niektórzy nie mogą za długo usiedzieć na tyłku. Przede wszystkim jednak wybieracie ten a nie inny seans, bo to nowy film Quentina Tarantino/adaptacja fajnej książki, czy komiksu/gra w nim Brad Pitt/efekty zrobili kolesie od Władcy Pierścieni/plakat wygląda kozacko, i jeszcze z pół miliarda możliwych pobudek. Ale nie ilość czasu spędzonego gapiąc się w ekran. Gdyby jakiś krytyk stwierdził, że Avatar jest dużo lepszym filmem niż Obywatel Kane, bo jest dłuższy niemal o godzinę, więc widz dostaje więcej za swoją kasę, to – łagodnie rzecz biorąc – wyszedłby na idiotę. A jednak w światku gier jest to absolutna i zrozumiała norma. Norma wynikająca, zdaję sobie z tego sprawę, ze specyfiki gier jako takich. Czasem jednak wydaje mi się, że posuwamy się za daleko w przeciwne ekstremum – gry to przecież tak niezwykle zróżnicowane płody ludzkiej twórczości. A my do wszystkich doskakujemy z tą samą linijką i robimy swoje: „Poniżej 10 godzin, tsk, tsk, nie wstyd panu? Dwa oczka mniej do oceny". Sensowne? Chyba nie do końca.

TIME'S UP

Jeśli z tych kilkunastu tysięcy znaków (ha, dużo tekstu – znaczy lepiej, co nie?) płynie jakiś morał, to wbrew pozorom nie jest nim obrona leniwych producentów, którym nie chce się zrobić gry na milion godzin, więc robią na pięć. Nie, broń Boże. Czasami aż za dobrze widać, kiedy twórcy sobie odpuścili. Z drugiej jednak strony, grałem w swoim życiu w sporo gier, które powinny były skończyć się po paru godzinach (i zostawić po sobie miłe wspomnienie), jednak autorzy postanowili dopychać na chama kolejne poziomy, byle tylko odhaczyć XX godzin na wyimaginowanym formularzu. Upraszczając jeszcze bardziej – gry są różne. W jedne gra się po sto godzin i jeszcze nie ma się dosyć, a inne wystarczają na dziesięć razy mniej, ale i tak dostarczają dokładnie tego co powinny i wypełniają swoje zadanie w stu procentach. A gdybym miał sprymityzować przesłanie jeszcze bardziej, rzekłbym tak: Długość ma swoje znaczenie, ale odradzałbym podejmowanie wyłącznie na jej podstawie życiowych decyzji. Nawet tak błahych, jak zakup gry. //**DrMax**

Spytajcie sami siebie – czy decydując się na seans kinowy głównym kryterium wyboru filmu jest jego długość? Czy w ogóle przechodzi Wam przez głowę, że jeśli film będzie za krótki, to nie zwróci Wam się kasa za bilet?

W Super Mario Galaxy można zagrać jako Luigi, który jest nieco szybszy i wyżej skacze. Z kolei skórka Deimosa w God of War III podnosi siłę obrażeń zadawanych przez bohatera i czterokrotnie zwiększa pojemność pasków energii oraz magii.

Gry, w których dokonujemy wyborów moralnych – jak w Bioshock czy inFAMOUS – można ukończyć dwukrotnie, za pierwszym razem wybierając jasną, a za drugim ciemną stronę Mocy. Często wiąże się to z różnymi zwrotami akcji, bądź nawet innym zakończeniem.

DRAGON AGE II

UMARŁ SMOK – NIECH ŻYJE SMOK? Z PEWNOŚCIĄ NA TO LICZĄ PANIE I PANOWIE Z BIOWARE, KTÓRZY JUŻ W PRZYSZŁYM MIESIĄCU MAJĄ DOSTARCZYĆ FANOM RPG KOLEJNY PRETEKST DO WYKORZYSTANIA ZALEGŁEGO URLOPU

Wydawać by się mogło, że dopiero co przebijaliśmy się przez hordy Pomiotów i zarzynaliśmy Arcydemona, a tu proszę – niespełna rok i cztery miesiące od premiery Początku fani znowu mogą wyciągać z szuflady prześmierdłe onuce, odkurzyć kolczugę i szykować się do powrotu w (nie)gościnne progi Thedas. O grze wiemy już sporo – o nowym miejscu akcji, nowym, bardziej dookreślonym bohaterze (lub bohaterce), nowym wyglądzie i zmianach w systemie walki. W końcu dane mi było przysiąść na dłużej z bardzo zaawansowaną wersją gry i przekonać się „nakciukowo" jak to z tym DAII będzie.

Czworo Spartan

Początkowo historia opowiadana jest z perspektywy niejakiego Varrica – rączego krasnoluda wyposażonego w niewyparzoną gębę i pokaźnych rozmiarów kuszę. W dalszej części gry narratorów zapewne przybędzie, przypuszczalnie pojawią się także sprzeczne opinie i wykluczające się wersje zdarzeń. Na razie jednak Varric rozpoczyna swą historię, po czym gra każe mi wybrać płeć i klasę protagonisty – Hawke'a. Przez chwilę ciśnienie mi skoczyło, bo na tym chwilowo zakończyła się indywidualizacja postaci. Na szczęście po krótkiej walce pojawił się znajomy ekran kreacji bohatera – opcji jest w bród, można grzebać i grzebać, choć przyznam, że domyślne modele udały się twórcom jak rzadko kiedy. Miłym zaskoczeniem była dla mnie możliwość nie tylko przeniesienia danych z pierwszego Dragon Age, ale także wybrania jednej z trzech wersji zdarzeń, w których brałem udział w Początku (każda ze szczegółowym opisem). Widać, że Bioware przyzwyczaiło się już do ciągłości zdarzeń w swoich seriach i z każdą grą starają się rozbudować ten element.

Tymczasem jednak wprowadzenie dobiegło końca, a mi dane było w końcu wypróbować w akcji zmodyfikowany system walki. Przyznam, że na początku nieco zgłupiałem, kiedy po wciśnięciu „A" bohater nie podbiegł do zaznaczonego wroga i nie zaczął samodzielnie powtarzać podstawowego ataku. Musiałem pofatygować się osobiście, zbliżyć się do przeciwnika i zapamiętale pomashować w przycisk. Myślałby kto, że to nic takiego, ale ta drobna zmiana naprawdę uprzyjemnia granie na padzie i budzi skojarzenia z inną, starszą grą kanadyjskiego studia – Jade Empire. Na szczęście zmiany nie idą za daleko i Dragon Age nie robi za konkurencję dla Dynasty Warriors – szybko pojawiły się kolejne umiejętności, aktywowane tak samo jak w poprzedniej części. Powróci także aktywna pauza i obrotowe menu dające szybki dostęp do czarów, talentów, napojów i przedmiotów. Czyli reszta po staremu? Chyba nie do końca. Wydaje mi się, że autorzy kładą większy nacisk na współdziałanie pomiędzy różnymi klasami. W pewnym momencie gry napotkałem Ogra, który z początku sprawiał mi pewne trudności, dopóki nie zacząłem eksperymentować z ustawieniem postaci i doborem umiejętności. Posługujący się tarczą wojownik świetnie sprawdził się w roli tarana, skupiającego uwagę potwora, podczas gdy reszta drużyny atakowała go od tyłu i dożynała okoliczne Pomioty. Kiedy indziej świetną taktyką okazało się zamrażanie wrogów za pomocą odpowiedniego zaklęcia i roztrzaskiwanie ich mocarnym uderzeniem. Czyli jednak sieczka nie zastąpiła całkowicie taktyki, co z pewnością ucieszy fanów.

Przy okazji dane mi było też podziwiać w akcji wszystkie klasy – najlepiej prezentuje się akrobatyczny łotr. A to znika w kłębie czarnego dymu, by wskoczyć wrogowi na plecy i zatopić w nich sztylety, to z kolei posyła zręcznym kopniakiem granat dymny w grupę nieprzyjaciół – taki bawidamek. Wojownik także

INFO
DEVELOPER: BIOWARE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 11 MARCA
KONSOLA: PS3, X360

□ Żeby nie było wątpliwości – krew nadal leje się strumieniami, podczas walk jest jej chyba nawet więcej niż poprzednio. Ponownie rosi też facjaty bohaterów. Ciekawe czy tym razem jej obecność zostanie uwzględniona w dialogach.

Miło ujrzeć starych znajomych. No, może nie wszystkich, bo przy Flemeth mało kto może czuć się bezpiecznie, a z lekka przygłupi Sandal do najbardziej rozmownych nie należy. Ale to na pewno jeszcze nie wszyscy, którzy wpadną z wizytą.

nie ma czego się wstydzić ze swoimi potężnymi ciosami, tylko mag prezentuje się nieco śmiesznie prując ze swojej laski niczym z pepeszy, ale ten typ już tak ma. Ogólnie jednak walka w DAII mnie przekonuje. Jeśli tylko autorom uda się w dalszej części gry dostarczyć ciekawych przeciwników i okazji do poeksperymentowania z systemem, większość graczy powinna być usatysfakcjonowana.

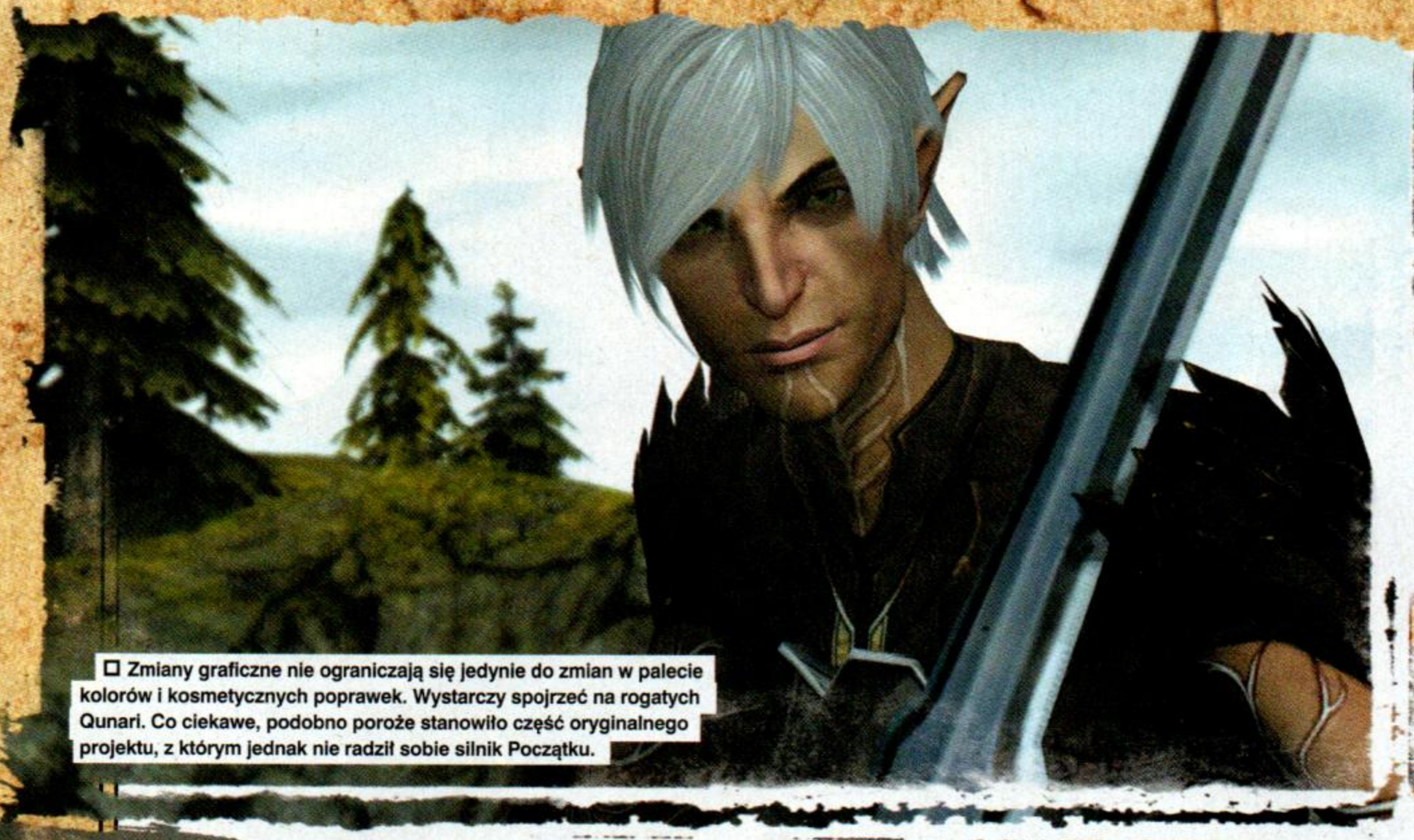
Gawędy po zielu

Walka to jednak tylko ułamek porządnego RPGa. Na szczęście po zakończeniu obfitującego w masakrowanie Pomiotów prologu dane mi było zakosztować także spokojniejszych aspektów przygody. Po krótkim, acz odpowiednio epickim (i mocno kojarzącym się z Władcą Pierścieni – sami zobaczycie dlaczego) przejściu trafiłem w końcu do Kirkwall – Miasta Łańcuchów. Tutaj też pojawiły się pierwsze poważne questy, eksploracja i okazja do pogadania z NPCami. Trzeba Wam bowiem wiedzieć, że w metropolii źle się dzieje. Co prawda inwazja Pomiotów nie dotarła do jej bram, ale już statki po brzegi wypchane uchodźcami – jak najbardziej. Dlatego też pierwszym postawionym przed graczem zadaniem będzie dostać się do miasta.

Zwiedzanie świata i prowadzenie rozmów nie odbiegają od Bioware'owego standardu, choć sceny dialogów wydają się nieco ciekawsze i mniej statyczne niż w pierwszym DA

Zwiedzanie świata i prowadzenie rozmów nie odbiegają od Bioware'owego standardu, choć sceny dialogów wydają się nieco ciekawsze i mniej statyczne niż w pierwszym DA. Zamiast bardziej ortodoksyjnej listy wypowiedzi zastosowano kółko dialogowe rodem z Mass Effect, które także i tu zdaje sprawdzać się świetnie. Miłym urozmaiceniem jest pojawiająca się od czasu do czasu możliwość spytania o zdanie członków drużyny, czy nawet poproszenie ich o ingerencję – w taki sposób oszczędziłem sobie w pewnym momencie dobywania oręża, kiedy to jedna z moich towarzyszek wkroczyła do akcji i zastraszyła rozmówcę. Krótko mówiąc – w tej kwestii autorzy jak dotąd nie zawiedli i nie zapowiada się, by DAII miał być wyjątkiem od reguły.

Obiecująco wypadł także wstępny wybór towarzyszy. Oprócz wygadanej Bethany, siostry głównego bohatera, i twardej pani templariuszowej Aveline, szybko dołączył do mnie wspomniany już Varric – krasnolud snujący całą opowieść (oczywiście nieco młodszy – wszak cała historia rozgrywać ma się na przestrzeni dziesięciu lat). Miło było się przekonać, że postacie nie straciły na charakterze i wciąż iskrzy pomiędzy nimi aż miło. O tym, że nie brakuje ku temu okazji niech świadczy chociażby fakt, że Bethany to „nielicencjonowana" czarodziejka ukrywająca się przed Zakonem, do którego należy Aveline. A skoro już o iskrzeniu mowa – kolejną z zaobserwowanych przeze mnie zmian jest zastąpienie prostego systemu sympatii z pierwszej gry dwubiegunową skalą Przyjaźni i Rywalizacji. To kolejne zapożyczenie z Mass Effect, ale powinno uczynić interakcje z towarzyszami znacznie ciekawszymi. Nikt bowiem nie zakłada z góry, że Rywal mniej przysłuży się drużynie niż Przyjaciel. Co więcej, także rywala (tudzież rywalkę) da się w sobie



☐ Zmiany graficzne nie ograniczają się jedynie do zmian w palecie kolorów i kosmetycznych poprawek. Wystarczy spojrzeć na rogatych Qunari. Co ciekawe, podobno poroże stanowiło część oryginalnego projektu, z którym jednak nie radził sobie silnik Początku.

rozkochać, a przebieg takiego romansu wyglądać ma diametralnie inaczej, niż przy standardowym przejściu z przyjaźni w miłość. Czyżby szykowały się sceny miłosne „z pazurem"? Nie mam nic przeciwko. Jeśli zaś ktoś zastanawia się jak w takim razie będzie działać wręczanie towarzyszom upominków, odpowiedź jest prosta – autorzy przerzucili w tej kwestii wagę z ilości na jakość. Podarków będzie mniej, ale każdy ma mieć spore znaczenie i być akcentowany osobną sceną dialogową. Zabraknie więc szrotu wciskanego członkom drużyny za symboliczne „dzięki" i dodatkowe parę punktów sympatii.

Smok jak malowany

Chwaląc pozytywne zmiany trudno nie wspomnieć także o oprawie gry. Jasne, grafika nadal nie zachwyca, ale nowo obrana stylizacja tuszuje niedobory silnika dużo lepiej niż w nieco siermiężnej z dzisiejszego punktu widzenia „jedynce". Dość powiedzieć, że DAII wygląda ładnie. To wciąż nie jest poziom Mass Effect 2, ale oczy też nikogo nie rozbolą (chyba że usiądzie za blisko telewizora). Żeby było ciekawiej, miałem okazję oglądać grę zarówno w wersji konsolowej, jak i PC, i porównanie wcale nie wypadło w znaczący sposób gorzej dla tej pierwszej. Na potężnym (czyt. drogim jak ja cię nie mogę) kompie tekstury i krawędzie obiektów są ostrzejsze. Tyle, że nie do końca zgrywa się to z nowym wyglądem gry – na X360 (bo na tej konsoli przyszło mi bawić się wersją testową) obraz zdawał się nieco bardziej rozmyty, dzięki czemu całkiem miło komponował się z uproszczonym, „malarskim" designem.

Wnioskując z tego co na razie widziałem, jestem jednak bardzo dobrej myśli. Pozostaje już tylko odliczać dni do premiery, umilając sobie czas polerowaniem miecza

Co do oprawy dźwiękowej – nikogo chyba nie zaskoczę, kiedy napiszę, że tu raczej nie będzie mowy o pudle. Odgłosy są sugestywne, aktorzy świetnie dobrani, a muzyka buduje odpowiedni klimat. Pozostając jeszcze w temacie technikaliów, wypada wspomnieć, że w ogrywanej przeze mnie wersji animacja była płynna i nie zdarzały się jej czkawki, z jakimi mieliśmy do czynienia chociażby w niektórych DLC do Początku. Ciekawe czy na PS3 kod będzie równie stabilny. Poza tym z dziennikarskiego obowiązku muszę wytknąć, że w wersji, w którą miałem okazję grać trafiały się jeszcze babole – w trakcie pewnej rozmowy jedna z postaci zmieniła się nagle w lewitującą głowę straszącą pustymi oczodołami, nie był to jednak wynik rzuconego ukradkiem czaru tylko błędu w kodzie. Z kolei w innym miejscu, kiedy walczyłem z wielkim golemem w Głębokich Ścieżkach, stwór notorycznie zacinał się na jednym z filarów, co pozwalało nieco zbyt łatwo się z nim rozprawić. Te zarzuty ucina jednak prosty fakt, iż nie była to ostateczna wersja gry. Wszelkie wątpliwości rozwiane zostaną w przyszłym miesiącu, kiedy – dajcie Bogowie – Dragon Age II poszybuje na półki sklepów.

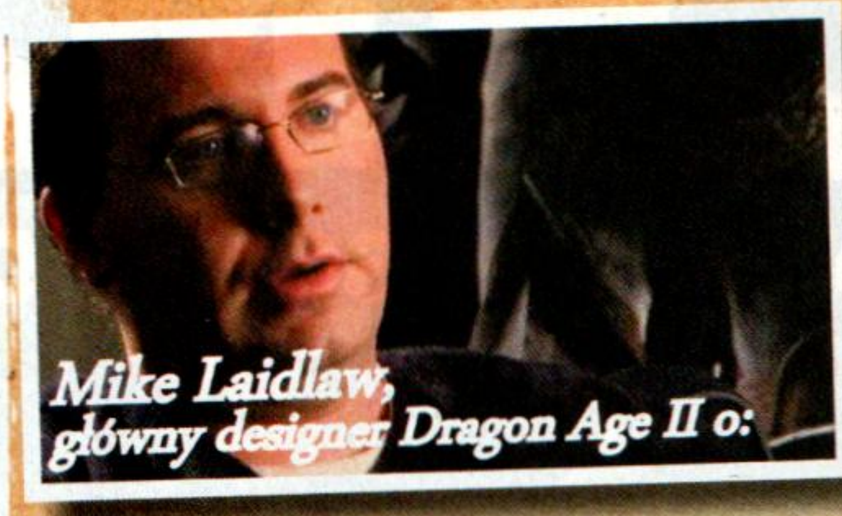
Niekończąca się opowieść

Takich to doczekaliśmy ciekawych czasów, w których premiera gry jest zaledwie początkiem wartkiego strumienia większych i mniejszych porcji DLC. I jeśli ktoś miał wątpliwości – DAII nie będzie pod tym względem wyjątkiem. Wiemy już, że w momencie wydania gry dostępny będzie pierwszy dodatek The Exiled Prince. Książę-banita ma opowiadać historię niejakiego Sebastiana, niegdysiejszego szlachcica pragnącego pomścić krzywdy wyrządzone jego rodzinie. Dodatek przypominać ma z grubsza Kamiennego Więźnia z Początku, czyli znajdzie się w nim bonusowa postać i quest. Co prawda Sebastian nie zapowiada się na równie kozackiego bohatera jak Shale, ale mówi z tęgim szkockim akcentem i łacno przychodzi mu szycie z łuku, a to już coś.

Premierze towarzyszyć będzie zbieranina pomniejszych pierdółek w rodzaju specjalnego miecza lub tarczy (preorder), zaś nabywcy Dead Space 2 otrzymają w prezencie zbroję wzorowaną na kombinezonie Issaca Clarke'a. W dodatku każdy nabywca nieużywanej kopii DA2 uzyska dostęp do Czarnego Emporium,

□ Varric, krasnolud z wrednym uśmiechem i zakolami jest jednym z narratorów całej opowieści. Talent krasomówczy nie przeszkadza mu w faszerowaniu wrogów bełtami z rusznicy. Chyba że znowu poniosła go fantazja i ubarwia nieco swoje osiągnięcia.

czyli specjalnego kompleksu tajnych pomieszczeń, zawierających kilka miłych niespodzianek, m.in. bojowego Mabari. Czyżby była to taka zmodyfikowana Sieć Cerberusa? Na to się zapowiada. W kwestii dalszych planów wspierania DAII, miałem okazję zamienić parę słów z odpowiedzialnym właśnie za DLC Fernando Melo. Bardzo mężnie zniósł krytykę pod adresem niektórych dodatków do pierwszej gry, przyznając że pewne rzeczy mogli zrobić lepiej i zapewnił mnie, że przy DLC do „dwójki" wykorzystają nabyte doświadczenie. Nie zdradził oczywiście konkretów dotyczących dalekosiężnych planów jego ekipy, ale zaznaczył, że grającym w Początek najbardziej przypadły do gustu te dodatki, w których kontynuowane były wątki z podstawowej wersji gry, a zwłaszcza te dające możliwość importowania postaci. Nic dziwnego, w końcu żaden RPGowiec nie lubi porzucać bohatera wypielęgnowanego w pocie czoła i napakowanego punktami doświadczenia. Dlatego też tym razem Bioware zamierzają dać graczom to czego chcą, a nawet ciut więcej – do kolejnych DLC przejdzie nie tylko Hawke, ale i reszta uzbieranej drużyny. Planowane jest także kontynuowanie rozpoczętych w podstawowej grze romansów. To miło. Inna sprawa, że to kolejny element zapożyczony z siostrzanej serii Kanadyjczyków. No cóż, jeśli „pożyczać", to od najlepszych. Zwłaszcza jeśli mieszkają po sąsiedzku. Pozostaje mieć nadzieję, że twórcy wiedzą co robią i Dragon Age mimo wszystko nie przekształci się z czasem w Przygody Rycerza Sheparda. Wnioskując z tego co na razie widziałem, jestem jednak bardzo dobrej myśli. Pozostaje już tylko odliczać dni do premiery, umilając sobie czas polerowaniem miecza. Tego do rzezania Mrocznych Pomiotów, żeby nie było wątpliwości. //**DrMax**



Mike Laidlaw, główny designer Dragon Age II o:

...nowym wyglądzie gry

Prace koncepcyjne nad Dragon Age II rozpoczęły się bardzo wcześnie, około roku przed premierą Początku. Usiedliśmy z Mattem Goldmanem (art director) i zaczęliśmy myśleć, jak możemy sprawić, by druga część wyglądała bardziej charakterystycznie. Inspiracji szukaliśmy m.in. u Akiry Kurosawy, czy Pietera Breugela. Chcieliśmy, żeby krajobrazy i postacie naprawdę wyskakiwały z ekranu, w przeciwieństwie do bardziej ortodoksyjnego wizerunku fantasy, z jakim mieliśmy do czynienia w pierwszej grze.

...nowym stylu rozgrywki

Przyjęliśmy sobie założenie, że chcemy wziąć z poprzedniej gry najlepsze elementy – pracę zespołową, elementy taktyczne itp. – i uczynić je bardziej podatnymi na ingerencję grającego. Tak by czuł, że ma wpływ na to co dzieje się na ekranie, a nie tylko ogląda jak jego postacie wymieniają uderzenia i rzucają czary. Na konsolach można grać w DAII podobnie jak w Początek, ale można też klepać w przyciski wyprowadzając podstawowe ataki (na PC opcja ta nie będzie dostępna). W żadnym wypadku nie mamy jednak do czynienia z bezmyślnym nawalaniem na zmianę w dwa przyciski. Grając tak nigdy nie wykorzystasz potencjału drzemiącego w atakach specjalnych, czy potężniejszych czarach. Naprawdę trzeba cały czas kontrolować pole bitwy, dobierać umiejętności odpowiednie do danego przeciwnika i sytuacji.

....narracji szkatułkowej i jej wpływie na fabułę

Trzeba być bardzo ostrożnym z żonglowaniem narratorami i opowiadaniem pewnych fragmentów z różnych punktów widzenia. Takie momenty znajdą się w DAII, ale nie ma ich przesadnie dużo. Z prostego powodu – gdybyśmy co rusz poddawali w wątpliwość to co mówi narrator, gracz zacząłby zastanawiać się co właściwie dzieje się naprawdę, a co zaraz zostanie odkręcone szybkim zwrotem akcji. A to z kolei oderwałoby go od odgrywanej roli, sprawiłoby że zacząłby wątpić, czy ma na cokolwiek wpływ, a tego na pewno nie chcemy. Z drugiej strony – taki a nie inny typ narracji świetnie uwypukla stosunek różnych postaci do twojego bohatera lub bohaterki. To że ktoś koloryzuje i rozwodzi się jak to Hawke zabijał tysiąc Ogrów jednym pierdnięciem wskazuje na to, jak duże wrażenie zrobił na nim Czempion Kirkwall. To świetne narzędzie do opowiadania historii, a także ewentualnego uzupełniania jej, powracania do wybranych fragmentów...

...dodawaniu elementów z innych gatunków

Myślę, że to konieczne. W RPG gra się bardzo długo, więc wypada odpowiednio urozmaicić graczom zabawę. Oczywiście nie można popadać w ekstrema – mało kto chciałby np. przerwać gromienie smoków na partyjkę golfa. Jednak w granicach rozsądku sprawdza się to świetnie. W Początku mieliśmy choćby fragment rozgrywający się w Pustce, w którym z RPG robiła się gra labiryntowo-logiczna. W drugiej części także nie zabraknie tego typu niespodzianek.

...multiplayerze w przyszłych grach Bioware

Multiplayer to fascynująca sprawa. Przedłuża żywotność gry, pozwala się nią wspólnie cieszyć znajomym... Od pewnego czasu rozważamy pewne możliwości, czego najlepszym przykładem jest The Old Republic. Poza tym jednak istnieje wiele szkół wprowadzania opcji multi. Nie musi być to wspólna rozgrywka, ale np. opcje społecznościowe – załóżmy, że masz listę znajomych, z którymi możesz dzielić się swoimi wynikami, osiągnięciami itp. Coś jak Autolog w ostatnim Need for Speed – wyobraź sobie, że możesz np. rywalizować z kumplami, kto ubije więcej Pomiotów i następnego dnia w pracy szpanować przed nimi jacy z nich leszcze. Na razie jesteśmy na etapie wstępnych dyskusji, ale niewykluczone, że pójdziemy w tym kierunku.

...Signature Edition i bonusach preorderowych

Ja postrzegam Signature Edition jako prezent dla wiernych fanów. Niczego nie wycinamy z gry, to wszystko tylko dodatki, których brak nie zuboży jej radykalnie. Wiem, że nie wszyscy tak to widzą i niektórzy postrzegają to jako wyciąganie kasy, ale wszystkich nie jesteśmy w stanie zadowolić. Rynek się zmienił, sprzedaż online staje się coraz powszechniejsza. My staramy się wykorzystać nowe realia, by dostarczyć fanom naszych gier coś ekstra.

...planach odnośnie DLC

Pierwsze DLC (Exiled Prince) wtapia się w główny scenariusz w podobny sposób jak Shale w Początku, z dodatkową postacią i wątkiem pobocznym. Jeśli chodzi o dalsze dodatki, wstępnie celujemy w nieco większe, bardziej rozbudowane DLC, niż to miało miejsce po premierze pierwszej części gry. Poniekąd jest to broń obosieczna – jedni gracze wolą mieć duży wybór mniejszych pakietów, by wybrać sobie te, które im odpowiadają, podczas gdy inni wolą dostać od razu pokaźne rozszerzenie. Czy doczekamy się powtórki z Awakening? Za wcześnie, by to stwierdzić. Na pewno nie wykluczamy takiej możliwości.

...powiązaniach między Początkiem a DAII

Powróci część postaci, jak chociażby Flemeth, która jest bardzo istotna dla całego uniwersum Dragon Age. Poza tym jak już mówiliśmy, wydarzenia z pierwszej gry będą miały znaczenie w DAII. Tym razem jednak, w przeciwieństwie do Mass Effect 2 poszerzyliśmy opcje dostępne dla grającego na początku. Można oczywiście zaimportować zapis gry z Początku, ale można też wybrać jedną z trzech wersji zdarzeń. Dzięki temu nawet gracze, którzy nie grali wcześniej w DA albo grali na innej platformie sprzętowej, dostaną szansę kilkukrotnego ukończenia gry, z inaczej „skonfigurowaną" przeszłością.

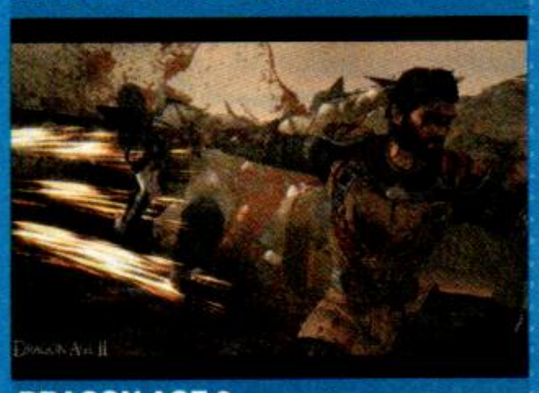
...powrocie Morrigan

Historia Morrigan z pewnością nie dobiegła jeszcze końca. Tego możecie być pewni.

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

N+ MOST WANTED MARZEC 2011



DRAGON AGE 2
Po raporcie Maxa, który spędził pół dnia oglądając od każdej strony nową grę Bioware, przyjdzie czas na recenzję. Czy zmiany wyszły na lepsze?

CRYSIS 2
Widzieliśmy tę grę w kawałkach na niezliczonych pokazach, Crytek wychwala swoje dzieło pod niebiosa. Bring it on.

BULLETSTORM
Cholerne embarga. Za miesiąc zrecenzujemy dzieło People Can Fly.

POLE DO POPISU

Zaledwie miesiąc temu pisałem, że kolejna generacja konsol nie jest nam do niczego potrzebna. Tymczasem szef Crytek Cevat Yerli przeczuwa, że następnych hd-genów doczekamy się już w 2012 lub 2013 roku.

Nie chciałbym się mądrzyć, bo w tym towarzystwie tylko jedna osoba tworzy gry i zna ten biznes od środka, i nie jestem to ja, jednak kompletnie nie trafiają do mnie argumenty pana szefa. No bo co z tego, że devom z Cryteka coraz mocniej doskwierają ograniczenia sprzętowe? To producent wywodzący się z pecetów, przyzwyczajony do częstych zmian hardware'u, a na jego debiut konsolowy wciąż czekamy. Zagramy w Crysis 2, ocenimy, czy wycisnęli z Xboksów i Peestrójek wszystkie soki i wtedy ewentualnie możemy wrócić do rozmowy, czy nowa generacja jest potrzebna.

Punkt widzenia Yerliego jest zrozumiały – developerzy zawsze chcieliby pracować na mocniejszym sprzęcie. Tylko czy potrzebują tych maszyn, zdolnych renderować fotorealistyczną grafikę w przerwach między rozszczepianiem atomów, a odpowiadaniem na pytanie o sens życia, do tworzenia jak najbardziej realistycznych obrazów, czy chodzi im o spełnianie się jako artystów i tworzenie ambitnych projektów?

Odpowiem tak. Spójrzcie na ceny gier na 3DSa. 60 euro? Tyle kosztują nówki na hd-geny! Teraz wyobraźcie sobie, jak drogie będzie tworzenie gier na PS4 i X720 (czy jak tam będą się nazywać) i ile za nie zapłacimy. 80 euro? Stówkę? Do stworzenia tytułów na next-hd-geny potrzeba będzie więcej grafików i programistów. Po grach na te monstra będziemy oczekiwać dokładniejszego motion capture, twarzy ładniejszych niż w L.A. Noire, lepszych tekstur, bardziej realistycznej fizyki. Nie mówiąc o nowościach w rozgrywce, setkach misji pobocznych, czy superinteligentnych NPCach, żyjących własnym życiem. Już widzę, jak Yerli szuka wydawcy gotowego wyłożyć pięć razy tyle co teraz, by spełnić jego artystyczne wizje. Na ładniejszą grafikę może i wyłożą, ale na odważne pomysły „gejmplejowe" – niespecjalnie. Wychodzi mi z prostego rachunku, że Cevat chce ładniejszych bajek. A jeśli tak, to może się, pardon, bujać, bo nie wnosi niczego wartościowego do dyskusji o rozwoju gier.

Nie ma sensu napalać się na nowe technologie, gdy branża miota się jak bezgłowy kurczak od jednego pomysłu na zarobek do drugiego. W tej generacji doczekaliśmy się plagi DLC i sprzedawania gier w kawałkach; Online i VIP passów, czyli płacenia za granie w sieci w przypadku kupna używki; wymaganego stałego dostępu do netu, by w ogóle można było uruchomić grę (to akurat PC); patchy ukazujących się już w dniu premiery gry. Jedni wydawcy wycofują się z tych pomysłów (Ubisoft), inni dopiero skłaniają się ku nim (patrz: raport o grach THQ i ich nowym modelu sprzedażowym). Branża nie radzi sobie z rozwiązaniem tych problemów, więc po co dokładać jej kolejnych, związanych z nowymi platformami? Nawet nie chcę wiedzieć, jak większe koszty produkcji odbiją się na długości kampanii singleplayerowych w FPSach i czy w ogóle zobaczymy jakieś oryginalne tytuły nie na licencji i nie kontynuacje.

Nie spieszmy się do nowych konsol. Najpierw doczekajmy się drugiej obniżki ceny PS3 (kiedyś musi to nastąpić), niech hd-geny kupią osoby, które cały czas uważają je za zbyt drogie. Na konsolach obecnej generacji jest jeszcze wiele do zrobienia, a kierunek wyznaczają takie gry, jak recenzowane w poprzednim numerze LittleBigPlanet 2, czy hity lutowego Enplusa, czyli Killzone 3, Marvel vs. Capcom 3, Dead Space 2, Test Drive Unlimited 2 i DC Universe Online. Hej, panie Yerli, niech się pan najpierw wykaże w tak doborowym towarzystwie i wyznaczy nowe trendy, to pogadamy o kolejnej generacji. //Mielu

58 **Killzone 3** PlayStation 3
62 **Raving Rabbids: Travel in Time** Wii
62 **Batman: The Brave and the Bold** Wii
62 **Megamind: Ultimate Showdown** PlayStation 3, Xbox 360
63 **Ghost Trick: Phantom Detective** Nintendo DS
64 **Test Drive Unlimited 2** PlayStation 3, Xbox 360
66 **Fallout New Vegas: Dead Money** Xbox 360
67 **Crash Time 4: The Syndicate** Xbox 360
67 **Raskulls** Xbox 360
67 **Dead Rising 2: Case West** Xbox 360
68 **Dead Space 2** PlayStation 3, Xbox 360
70 **N.O.V.A.** PSP, iPhone
70 **I Must Run!** PSP, iPhone
70 **Hysteria Project** PSP, iPhone
70 **Angry Birds** PSP, iPhone
71 **Apache: Air Assault** PlayStation 3, Xbox 360
72 **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds** PlayStation 3, Xbox 360
76 **IloMilo** Xbox 360
76 **Microbot** Xbox 360, PlayStation 3
76 **Zeit 2** Xbox 360
77 **Mindjack** PlayStation 3, Xbox 360
78 **Mass Effect 2** PlayStation 3
80 **Michael Jackson: The Experience** Wii
80 **Real Racing 2** iPhone
80 **Shadow Guardian** iPhone
81 **Gray Matter** Xbox 360
82 **DC Universe Online** PlayStation 3

CRYSIS 2

PREMIERA: 25 MARCA 2011

SKLEP.GRY-ONLINE.PL

KUPIŁEŚ W SKLEPIE GRY-ONLINE JAKĄŚ GRĘ Z SERII CRYSIS ALBO ZAMIERZASZ TO ZROBIĆ W NAJBLIŻSZYM CZASIE? JEŻELI TAK, TO POBIERZ KOD PROMOCYJNY, A POTEM

KUP **CRYSIS 2** JUŻ OD **114,90 ZŁ**

EDYCJA NANO

* EDYCJA LIMITOWANA W METALOWYM OPAKOWANIU
* WYSOKIEJ JAKOŚCI ARTBOOK
* 11-CALOWA FIGURKA PROROKA
* SPECJALNY PLECAK IMITUJĄCY NANO-KOMBINEZON

POLSKI DUBBING

PC | PS3 | X360

EDYCJA LIMITOWANA

* PLATYNOWY NIEŚMIERTELNIK W GRZE
* WABIK HOLOGRAMOWY DO MONTAŻU NA BROŃ
* KAMUFLAŻ BRONI, WZÓR "CYFROWY"
* 5 POZIOM DOŚWIADCZENIA OD POCZĄTKU ROZGRYWKI
(DOSTĘP DO 5 PREDEFINIOWANYCH USTAWIEŃ WYPOSAŻENIA)

POLSKI DUBBING

PC | PS3 | X360

BONUSY DO PRE-ORDERU

(PLAYSTATION 3 I XBOX 360)

* ZŁOTY NIEŚMIERTELNIK W GRZE
* KAMUFLAŻ BRONI, WZÓR "PUSTYNNY"
* MODUŁ OSTRZEGANIA O ZAGROŻENIU

SKLEP ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIANY OFERTY HANDLOWEJ

KILLZONE 3

txt: GULASH

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA **Sony**
- PRODUCENT **Guerrilla**
- LICZBA GRACZY **1-2 (24)**
- PREMIERA **28 lutego**
- DOZWOLONE OD **18 lat**

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■□□

MIELU: Grałem w angielską wersję (Ray Winstone jako Orlock i Malcolm McDowell jako Stahl wymiatają), a później porównałem z polską i jak dla mnie nasza jest nawet ostrzejsza. Może dlatego, że polskie „mięso" jest cięższe niż „fucki". Grało mi się lepiej niż w dwójkę, a to za sprawą bardziej urozmaiconych i lepiej poprowadzonych misji, przez które się płynie. A prolog to mistrzostwo. 9/10

ŚMIERĆ HELGHAŃSKIM OPRAWCOM!

Zacznijmy od podstawowego pytania, które z pewnością ciśnie się Wam na usta: czy Killzone 3 jest lepszą grą niż Killzone 2? Hmm, to zale... No dobra, żartowałem – tak, z całą pewnością Killzone 3 jest lepsze od dwójki. Czas na podsumowanie efektów dwóch lat pracy Guerrilla Games.

ALWAYS OUTNUMBERED, NEVER OUTGUNNED

W Killzone 2 braliśmy czynny udział w najeździe wojsk ISA na Helghan; po długiej i wyczerpującej wojnie Vektanie postanowili wziąć sprawy w swoje ręce i zdusić wroga w zarodku, na jego rodzinnej planecie. Obserwowaliśmy rajd na stolicę Helghanu Pyrrhus; braliśmy udział w akcjach nieco za linią frontu, by wreszcie dotrzeć do pałacu Uczonego Visariego z misją pojmania go, która – w przypadku gdyby się powiodła – mogła zakończyć wojnę. Przebiegły dziad jednak od dawna szykował koncentrację helghańskich krążowników, a misja skończyła się tak, jak się skończyła. Raptus Rico wpakował przywódcy czerwonookich kulkę, pozbawiając go życia. Na końcu zobaczyliśmy, jak Sev z przerażeniem i niedowierzaniem obserwuje flotę Helghan szykującą się do kontrataku na tle atomowego grzyba, bo Visari odpalił bombkę w swojej stolicy, załatwiając na cacy siły inwazyjne. A że przy okazji pozbawił życia wielu jej mieszkańców? Cóż, takimi drobiazgami Uczony najwyraźniej nie zajmował sobie głowy.

Bohaterem, w którego żołnierskie buty wskakujemy, jest podobnie jak w drugiej części sierżant Thomas „Sev" Sevchenko, któremu towarzyszy pyskaty, ciemnoskóry Rico. Można wiele mu zarzucić, ale to prawdziwy przyjaciel, który nie raz uratuje tyłek Seva. Do grona głównych bohaterów dołącza również kapitan Narville, dowódca oddziału Seva i Rico. Narville był zaledwie zarysowany w Killzone 2, teraz zaś jest aktorem pierwszego planu. Killzone 3 zaczyna się (pomijając zaskakujący prolog, ale nie mam zamiaru go spoilować) dokładnie w tym samym miejscu. Tyle, że sytuacja zmieniła się diametralnie – zamiast z pieśnią na ustach szturmować pałac Visariego, niedobitki ISA próbują dostać się do miejsca ewakuacji, by opuścić napromieniowany Pyrrhus i w ogóle ten niegościnny świat. Jakby to ujął szeregowy Hudson z Aliensów: „Game over, man. Game over!". Bohaterów czekają liczne, coraz bardziej spektakularne starcia z przeważającymi siłami przeciwnika, ale nietrudno przewidzieć, że nie wszystko pójdzie zgodnie z planem. W międzyczasie obserwujemy polityczne rozgrywki helghańskich przywódców bijących się o schedę po Visarim – kierujący przemysłem zbrojeniowym Jorhan Stahl i zwierzchnik sił zbrojnych Admirał Orlock nie spoczną, póki nie wyeliminują oponenta. W ogóle helhgańscy przywódcy przedstawieni w Killzone 3 to niezła galeria dziwadeł; naziole i stalinowcy pełną gębą. W tej plejadzie freaków brakuje tylko latającego dookoła na dryfach barona Vladimira Harkonenna, no ale to inna bajka.

SKRYPTÓW CZAR

Nie czarujmy się – nieprawdopodobne wyniki serii Call of Duty w ostatnich kilku latach (Black Ops dobija właśnie do 20 milionów sprzedanych egzemplarzy... 20 milionów!) wyraźnie pokazują, jakiej rozrywki w strzelaninach FPP oczekują odbiorcy gier na tej generacji konsol. Otóż chcą oni trybu kampanii, w której – jak to kilka stron wcześniej ujął Adrian Chmielarz w swoim podsumowaniu najlepszych gier 2010 roku – designer trzyma gracza za kark, dając mu niewielką swobodę w podejmowaniu decyzji, a jednocześnie serwując festiwal coraz bardziej efektownych skryptów i nieprawdopodobnych wydarzeń. Od kombinowania jest multiplayer, gdzie każdy kozak może spotkać równego sobie oponenta.

Killzone 3 jest zaprojektowane w podobny sposób, a przy tym obmyślone na tyle sprytnie, by miało szansę zachwycić zarówno casuali, jak i hardcore'ów. Niedzielny gracz prześlizgnie się przez kampanię na najłatwiejszym poziomie trudności, podczas gdy weteran zacznie się zastanawiać na przykład nad licznikiem śmierci widniejącym przy nazwie każdej misji po jej ukończeniu. Naprawdę zginąłem 40 razy? Muszę to poprawić. Dodam jeszcze, że już średni poziom trudności oferuje wyzwanie, a nad nim widnieją jeszcze kolejne dwa.

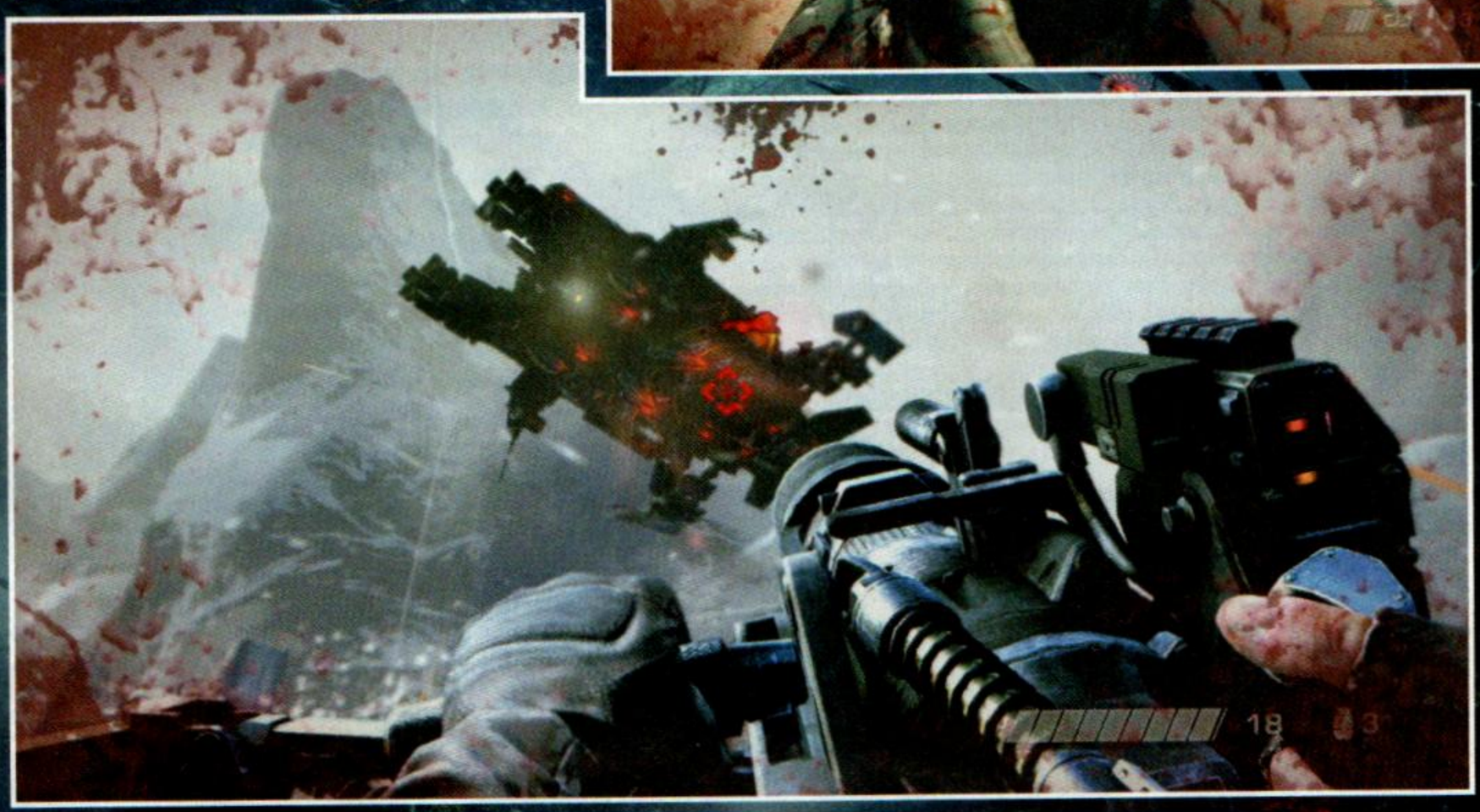
Guerilla skorzystali z kilku nowych patentów – w tym momencie nieistotne, czy wymyślonych, czy podpatrzonych i pożyczonych – by co chwila zaskakiwać gracza czymś nowym. Jest kapitalna zabawka w postaci Jetpacka (to będzie ulubiony gadżet wszystkich grających w multi), nowe i efektowne bronie jak WASP, o którym pisaliśmy wcześniej, intrygujące działko łukowe (ale o nim sza), miotacz ognia (tak, można palić Higów żywcem), czy... pistolet maszynowy z tłumikiem w misji, w której Sev próbuje zrobić coś po cichu. Tak jest, będzie nawet skradanie się. Nie brakuje sekcji, w których Sev siada za sterami jakiegoś pojazdu mechanicznego, bądź kieruje ostrzałem z potężnej broni – ba, jest ich takie

BEZ VISARIEGO Konflikt zwierzchnika wojsk admirała Orlocka z szefem Stahl Arms Jorhanem Stahlem jest centralnym punktem fabuły. Nareszcie! Wiadomo, że w Killzone najważniejsi są Helghaści, a nie jakieś marne ISA. R.I.P. Templar.

WCISKANIE GAŁEK Brutalne, kontekstowe finishery i ciężkie bluzgi nie pozostawiają złudzeń, że to prawdziwa wojna. Z drugiej strony wygląd Higów ugrzeczniono. Fajni?

TO „TEN" MOST? Ta miejscówka wygląda jak ze zwiastuna Killzone 2 z 2005 roku. Oświetlenie i dym są cudowne, a design zniszczonego atomówką miasta Pyrrhus to plomba w nos konkurencji.

GARZA? TY ŻYJESZ?? Całą grę można przejść w trybie kooperacji. Druga osoba nie wciela się jednak w Rico, a ludka, który wygląda jak Garza z KZ2. Jest „doszyty" na chama i na filmikach znika. Cięć w grafice nie widać. Jak oni to zrobili?



natężenie, że absolutnie nikt nie ma szans poczuć się znużony czy znudzony. To zresztą był jeden z zarzutów kierowanych w stronę Killzone 2 – za małe zróżnicowanie misji i wizualiów. Tutaj skaczemy po zniszczonej atakiem nuklearnym stolicy Higów, pełnej nieprzyjemnej flory i fauny helghańskiej dżungli, ośnieżonych stokach, wypełnionych przez

GRAFIKA JEST REWELACYJNA, ALE CZEGO INNEGO MOŻNA BYŁO OCZEKIWAĆ PO FLAGOWYM OKRĘCIE PLAYSTATION 3? TO NAJŁADNIEJSZY KONSOLOWY SHOOTER FPP

czerwonookich bazach i fabrykach, wielkim wysypisku, czy... Zresztą przekonacie się sami, w każdym razie zróżnicowanie miejscówek jest o wiele lepsze niż w przypadku dwójki. W ogóle jest sporo rzeczy, które wyszły z Killzone 2, a które są zrealizowane po prostu sto razy lepiej niż poprzednio. Jak choćby spotkania z ciężkozbrojnymi, które w Killzone 2 pretendowało do miana pojedynku z sub-bossem – tutaj po prostu są naturalnie wkomponowani w poziom, a Guerillasi nie robią z ich wejścia wielkiego halo, prezentując nam przedstawiającą ich animację.

WHY WE FIGHT

Wracając jeszcze na chwilę do designu misji w Killzone; ostra jazda bez trzymanki w poskryptowanych sekwencjach co chwila przetykana jest bardziej taktycznymi wymianami ognia, z ukrytymi za osłonami, bądź atakującymi Higami. Trzeba korzystać z osłon, a z pomocą przychodzi intuicyjny cover system. Są nowe rodzaje Higów, jak choćby bohaterowie naszej okładki sprzed miesiąca – szybcy i zabójczy Sentry, czy pancerni Haz-Mat, wracają też oddziały, które poznaliśmy w poprzednich częściach gry.

Za najlepsze misje w grze uważam te, o których już wiecie, o ile czytacie regularnie NEOplus – mam na myśli tę rozgrywającą się w arktycznym klimacie, którą Guerilla przygotowali na pierwszą prezentację gry, jak i tę z MAWLR-em, czyli wielkim mechem, z którym dzielnie walczył Mielu w poprzednim numerze magazynu.

Część graczy przy okazji Killzone 2 narzekała na opóźnienia w sterowaniu; Guerillasi tłumaczyli się designem – chcieli zachować wrażenie odpowiedniego ciężaru broni i wyposażenia żołnierza na polu bitwy. Najwyraźniej jednak zdanie graczy okazało się ważniejsze (zresztą dość szybko do multiplayera w KZ2 ukazał się patch poprawiający opóźnienia) – lag został konkretnie zredukowany, ale tak, by pozostało delikatne wrażenie ociężałości. Niemniej osoby, którym sterowanie wcześniej przeszkadzało, będą zachwycone. Jeszcze bardziej zachwyceni będą posiadacze PlayStation Move. Kontrolerem ruchowym gra

Z OKULARAMI NA NOSIE

Żadna inna gra tak dobrze nie wygląda w 3D i nie pokazuje, że ta technologia jest naprawdę fajna. Największe wrażenie robią drobiazgi, m.in. płatki śniegu latające w powietrzu. Killzone 3 w trzyde jest trochę trudniejszy, dystans dzielący bohatera od przeciwników nabiera większego znaczenia i trzeba wysilić wzrok, by trafić skrywającego się za osłoną Higa. Ale też dzięki temu gra nabiera większego realizmu. Nie sposób oprzeć się myśli, że tak, to jest sensowne rozwiązanie, to kolejny krok w ewolucji rozgrywki. Koniecznie trzeba zobaczyć Killzone 3 w 3D.

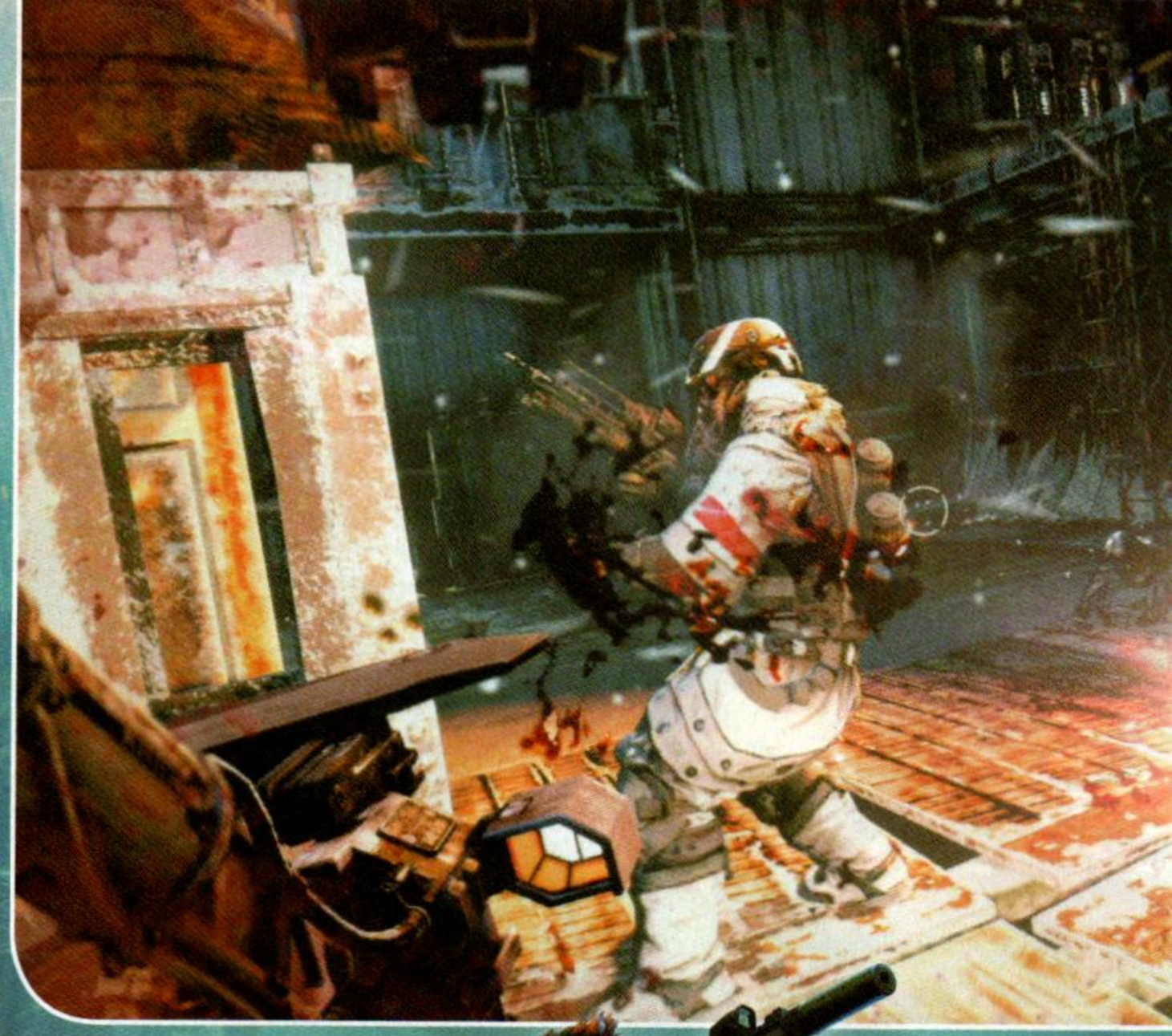
TRYB FABULARNY ZALICZONY? KOOPERACJA TEŻ? CZAS NA MULTI

Nie naprawia się tego, co naprawy nie potrzebuje. Ta zasada znana jest projektantom sieciowego trybu wieloosobowego w Killzone 3

Już w drugiej części multi było świetne, dlatego nie dziwi, że w „trójce" widzimy jego spokojną ewolucję, a nie rewolucję niosącą niepewną przyszłość. Tak naprawdę jedyną nowością pełną gębą jest tryb Operations, wzorowany na Rush z Bad Company 2. Jedna drużyna atakuje bazę, druga jej broni. Pierwsi muszą podłożyć bombę lub dwie we wskazanych punktach na mapie, a jeśli im się to uda, akcja przeniesie się w głąb bazy i tam trzeba będzie manewr powtórzyć. A później jeszcze raz i dopiero wtedy misja kończy się zwycięstwem. Druga ekipa musi temu zapobiec w określonym czasie. Atakują żołnierze ISA, a bronią się Helghaści i tylko w tym trybie zabawa zaczyna się od krótkiego filmiku wprowadzającego, przedstawiającego sytuację. Ma też swoje outra.

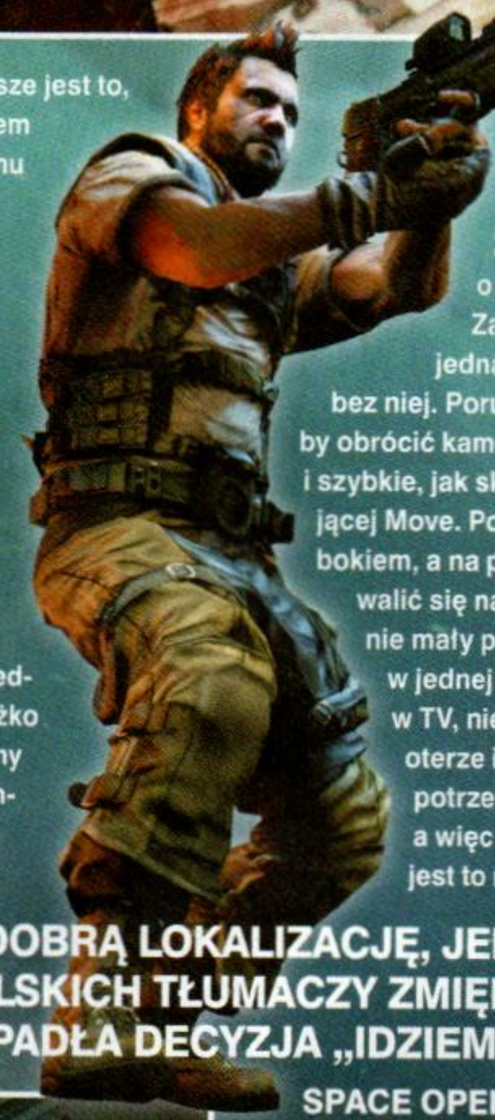
Na potrzeby tego trybu przygotowano zaledwie trzy mapy. Mogło być więcej i pewnie doczekamy się nowych w postaci DLC. Map do klasycznego multi jest osiem, czyli też nie jakoś wstrząsająco dużo, ale są świetnie zaprojektowane. Podobnie jak te z drugiej części, są co najmniej dwupoziomowe, pełno w nich bocznych ścieżek. Tylko mapa z dżungli przygotowana została głównie z myślą o deathmatchu i nie pojawia się w trybie, w którym rozgrywany jest mecz składający się z kilku rund. Zaczyna się na przykład klasycznym deathmatchem drużynowym (nie ma ffa, czyli każdy na każdego), po kilku minutach następuje kolejna runda i wtedy jedna drużyna musi zastrzelić wskazaną osobę, a druga jej broni i tak dalej. Jest jeszcze podkładanie bomb, przenoszenie flagi – w tym wypadku głośnika, z którego leci propagandowe przemówienie, przejmowanie terytorium. Na niektórych mapach dostępne są mechy oraz jetpacki, więc na różnorodność rozgrywki narzekać nie można.

Od konsoli nie pozwala odejść system rozwoju postaci, za zdobyte punkty doświadczenia odblokowuje się nowe bronie i perki. System sprawdził się w dwójce i spełni swoją rolę także tym razem. W KZ3 nie ma może odpowiednika Forge pozwalającego na olbrzymią customizację, ale gra broni się bez niego. To porządne multi, które będzie grane aż do czwartej części. Aha, da się też grać z botami (maksymalnie piętnastoma). Tak powinno być w każdej grze.



się niespodziewanie dobrze. Najlepsze jest to, że udało się uwolnić ruch celownikiem od ruchu głową/kamerą, dzięki czemu można patrzeć w jednym kierunku, a strzelać w drugim – niby drobiazg, ale dużo zmienia. Zamiast tracić ułamek sekundy na ustawienie się na wprost wroga, można po prostu najechać na niego celownikiem. Headshoty lecą aż miło.

Oczywiście początkowo nie jest łatwo przywyknąć do nowego typu sterowania, a poza tym trzeba kilka razy dokonać kalibracji i pogrzebać w opcjach, by ustalić najlepszą dla siebie czułość urządzenia. Później jednak gra się aż tak przyjemnie, że ciężko wrócić do pada. Zwłaszcza jeśli mamy Move oraz Navi, bo w kombinacji kontroler w jednej dłoni, a pad w drugiej zabawa nie jest aż tak przyjemna.



Przetestowaliśmy również SharpShootera, czyli karabin, w lufę którego wkłada się Move, a Navi do rękojeści. Zabawka fajnie wygląda i jest o wiele bardziej poręczna niż Zapper do Wii, ale wygodniej jednak gra się na samych kontolerach bez niej. Poruszanie całym karabinem w bok, by obrócić kamerę nie jest w połowie przyjemne i szybkie, jak skręcenie nadgarstka ręki trzymającej Move. Poza tym najlepiej byłoby siedzieć bokiem, a na pewno nie da rady wygodnie rozwalić się na fotelu i grać w takiej pozycji. To nie mały pistolecik, który można trzymać w jednej ręce i swobodnie celować nim w TV, niemniej da się grać na SharpShooterze i przez chwilę – dopóki nie jest potrzebna szybkość i dokładność, a więc na niskim poziomie trudności – jest to nawet zabawne.

KILLZONE 2 MIAŁ DOBRĄ LOKALIZACJĘ, JEDNAK OSTRY JĘZYK ZOSTAŁ PRZEZ POLSKICH TŁUMACZY ZMIĘKCZONY. W PRZYPADKU KILLZONE 3 ZAPADŁA DECYZJA „IDZIEMY NA CAŁOŚĆ"

JA TO GDZIEŚ WIDZIAŁEM Guerrillasi nie starali się wynajdywać na nowo koła i nie wymyślali na siłę nowych elementów. Sporo tu zapożyczeń z innych gier, oczywiście tych topowych. Kalki zauważy każdy gracz, ale przynajmniej są one świetnie wykonane.

SPACE OPERA

Podczas licznych wywiadów Guerrillasi zarzekali się, że popracują nad scenariuszem i dialogami; ulepszą je w stosunku do dwójki. Faktycznie jest lepiej – scenki, których w Killzone 3 jest grubo ponad godzina, są lepiej wyreżyserowane i bardziej dynamiczne, ale jeśli spodziewacie się rozterek moralnych bohaterów, czy podniosłych słów – nie ten adres, bo i po co? To klasyczna, pulpowa space-opera, bez miejsca i czasu na takie dyrdymały. Zabij lub zgiń marnie. Trzeba jednak odnotować, że kapitan Narville miejscami wyłamuje się z tego schematu, jest też napięcie i konflikt między bohaterami. Osobiście brakuje mi trochę lepszego nakreślenia postaci Seva, bo poza tym, że to równy i przeodważny kolo, którego wszyscy lubią/szanują/słuchają, nie wiemy o nim praktycznie nic. Przydałby się jakiś flashback z Vekty, na przykład piknik z ukochaną na osłonecznionej leśnej polanie... OK, zagalopowałem się, niemniej Sev mógłby bardziej wyłamywać się z szeregu. Co oczywiście nie przeszkadza w sianiu pożogi.

PANOWIE ENGLERT I LUBASZENKO

Polski dubbing w grze to temat na osobny akapit. Przyzwyczailiśmy się już do zatrudniania przez SCEP gwiazd przy okazji lokalizacji, a także do tego, że według niepisanego prawa Lokalizacji 2.0 na płytce z grą obok polskiej wersji zawsze znajduje się

BFG W Killzone 2 paleta barw bywała monotonna. Dżungla, w której dominują kolory niebieski i czerwony stanowi miłą odmianę od szaro-brązowo-zielonych poziomów. Przy okazji dowiadujemy się czegoś nowego o Helghanie. Czym jest zielona substancja przypominająca lifestream z Final Fantasy VII? Służy jako amunicja do działka łukowego. Robi niezłą masakrę, zerknijcie na screen.

W POZIOMIE I PIONIE Jetpack pozwala wypróbować nowe taktyki walki – szybkie skracanie dystansu, zajście wroga z nieoczekiwanej strony. W zamontowanym karabinku nigdy nie kończy się amunicja.

także oryginalna, angielska – do wyboru, do koloru. Killzone 2 miał dobrą lokalizację, jednak ostry język został przez polskich tłumaczy zmiękczony. Co zresztą nie podobało się części graczy, wzburzonych takim obrotem sprawy. W przypadku Killzone 3 zapadła decyzja „idziemy na całość" i faktycznie poszli. Takiej ilości kurew, kutasów i... no dobra, przekonacie się sami; powiedzmy innych niecenzuralnych słów chyba jeszcze nie słyszałem w grze video. Oczywiście to efekt dokładnego odwzorowania oryginału, miejscami powiedziałbym dość piorunujący, a osobom nienawykłym do takiego języka mogą zwiędnąć uszy. Po namyśle jednak zgadzam się z tłumaczami i decydentami; ich rolą nie jest ingerowanie w produkt, a jak najdokładniejsze przełożenie go na nasz język.

Głosy bohaterów są dobrze dobrane; Sev, Rico i Narville jak dla mnie pasują. Dość przekonująco wypadają Jan Englert jako Admirał Orlock oraz Edward Linde-Lubaszenko w roli Jorhana Stahla. Jeśli miałbym wskazać słabsze momenty dubbingu, to byłaby to Jammer (tutaj zgadzamy się z Mielem, że kobietom coś nie idzie dubbing w grach, no po prostu nie wychodzi im to naturalnie), a i Higi ryczące po polsku mają w sobie coś groteskowego. Tak czy inaczej – jest naprawdę dobrze.

Nie sposób nie wspomnieć o muzyce i dźwiękach, nazwijmy to, ambientowych. Odpalcie grę na porządnym amplitunerze, subie i pięciu głośnikach (albo i siedmiu, jeśli ktoś dysponuje takim zestawem), a poczujecie prawdziwą moc. Najbardziej zapadła mi w pamięć misja w fabryce broni Stahla, gdzie słychać komunikaty przez megafony, jakieś przeraźliwie ryjące czachę zgrzyty rozdzieranego metalu, zniekształcone przez maski głosy Higów, wchodzącą co jakiś czas muzykę, terkot broni, jęki ranionych, eksplozje i tak dalej – to wszystko naprawdę może się spodobać. Kompozytor udanie buduje atmosferę podkreślając zagrożenie i zwalniając, kiedy zostaje ono oddalone.

IMPERIUM KONTRATAKUJE?

Grafika jest rewelacyjna, ale czego innego można było oczekiwać po flagowym okręcie PlayStation 3? Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że to najładniejszy konsolowy shooter FPP. Co prawda helghańska dżungla odstaje nieco od reszty, ale wspominane już wcześniej misje „śniegowe" i ta z wielkim MAWLR-em wynagradzają absolutnie wszystko. Postacie wyglądają świetnie, widoczność jest ogromna, efekty świetlne, wybuchy, dym i rozbryzgujące się na kawałki fragmenty otoczenia to absolutna pierwsza liga konsolowa. Jest to również pokaz technologii 3D – gra wygląda w niej fantastycznie, ale o tym w osobnej ramce.

Killzone 3 jest lepszą, ładniejszą i bogatszą grą niż Killzone 2. Tryb kampanii da się ukończyć w zależności od skilla w 6-8 godzin, a przecież jest jeszcze kooperacja na podzielonym ekranie i długie godziny multiplayera, który z pewnością będzie wspierany przez developerów kolejnymi DLC. Z pewnością warto zanurzyć się w ponury świat tego konfliktu i dać spragnionemu nowości zestawowi kina domowego, a także swoim zmysłom, kolejną orgię audio-wizualną. I nie martwcie się, gdy zobaczycie napisy końcowe – Killzone 3 jest tylko początkiem... ■■

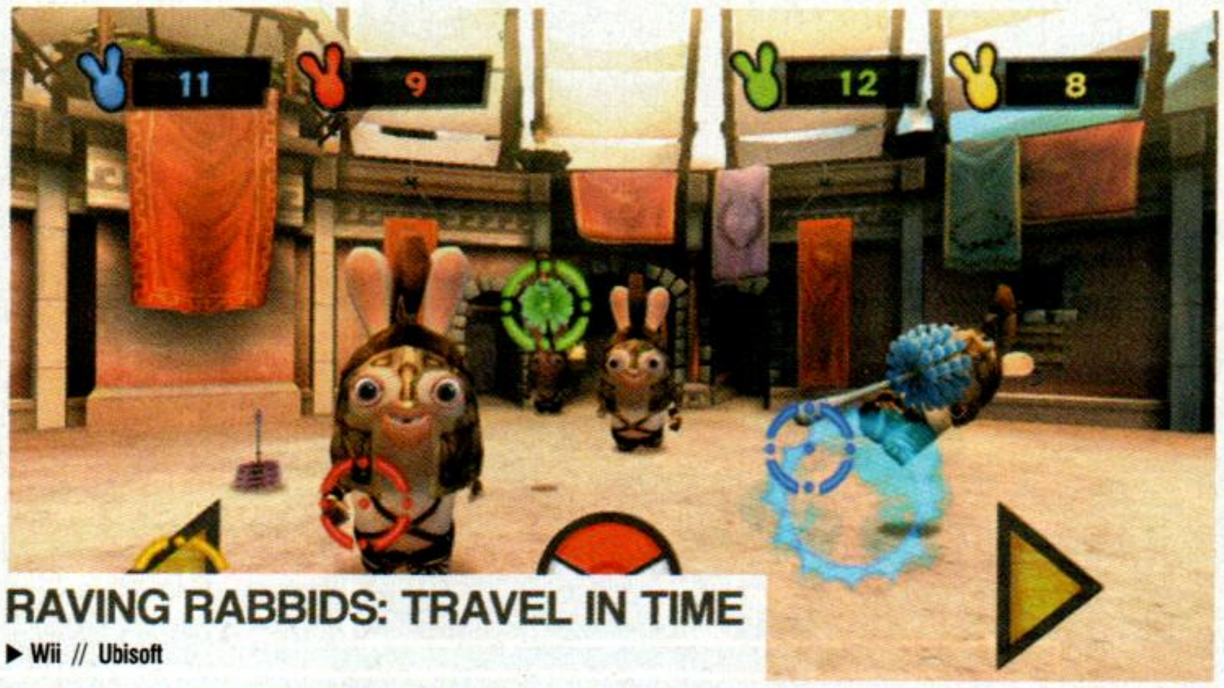
OCENA 9.4/10

+ SPEKTAKULARNA, PRZEPIĘKNA, ZRÓŻNICOWANA, MOVE, KOOP, MULTI, 3D
− BRAK OBSŁUGI MOVE W KOOPIE, KOŃCÓWKA POZOSTAWIA NIEDOSYT

POKAZ MOCY PS3, A PRZY OKAZJI ŚWIETNY WYGRZEW

JAZDA NA HIGOW!

Strzelanie jest fajne i w ogóle, ale nowoczesny FPS nie może opierać się tylko na tym elemencie. Musi być urozmaicenie w postaci pojazdów i Guerrilla Games dobrze o tym wiedzą, czego efektem jest sporo fragmentów „jeżdżonych". Są to głównie celowniczki na szynach. Czołg, latająca platforma itd. poruszają się torem wytyczonym przez autorów, a rola gracza sprowadza się do prucia z dział i karabinów ile fabryka dała (uwaga, by się nie przegrzały). Wyjątkiem są mechy, ale to mocno naciągane, bo w sumie nie są one pojazdami, tylko uzbrojonymi, kroczącymi pancerzami. Celowniczki złe? Absolutnie, akcja jest filmowa, panuje totalny chaos, aż miło się pruje. Miało być zabawnie, a nie skillowo.



RAVING RABBIDS: TRAVEL IN TIME

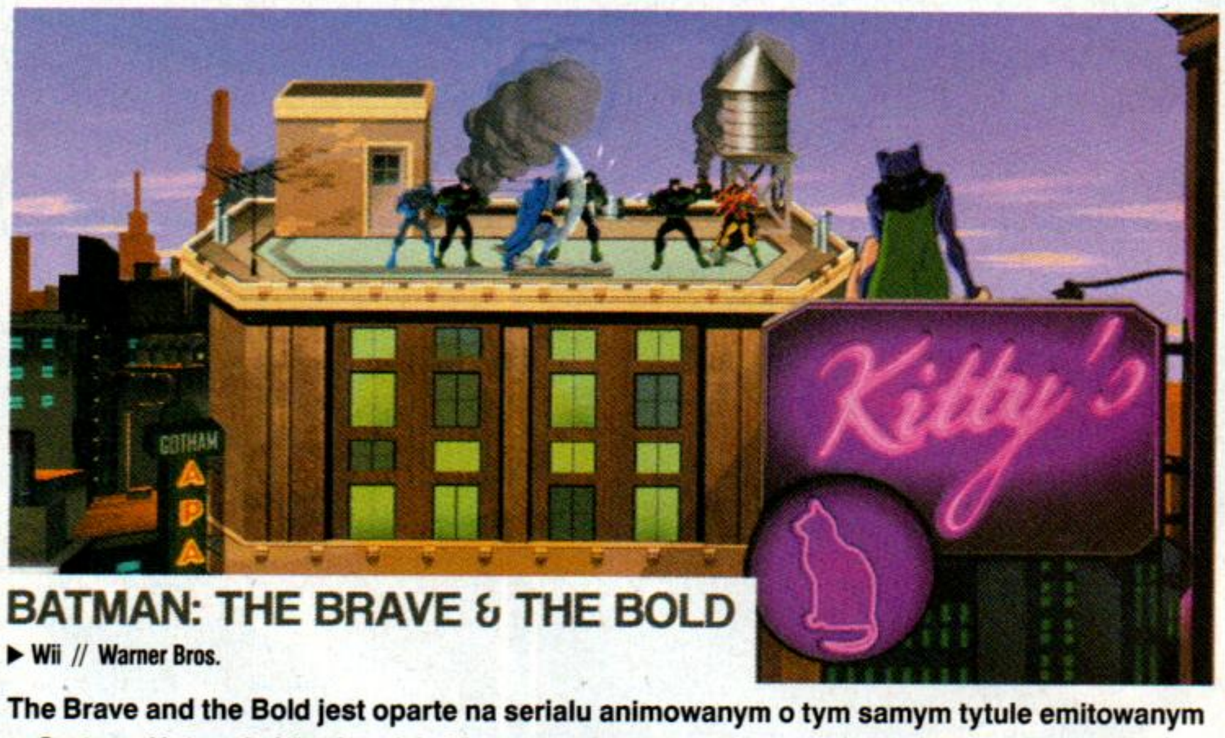
▶ Wii // Ubisoft

Bardzo lubię serię Raving Rabbids i wszystko co związane z tymi zwariowanymi królikami. Ostatni zbiór minigierek, uważałem za całkiem udany. Teraz czas na czwartą część (nie licząc platformówki Rabbids Go Home) i po raz pierwszy RR nie przypadło mi do gustu.

Minigierki w tego typu grach zawsze były lepsze i gorsze, ale przynajmniej w serii Ubisoftu do tej pory większość była zabawna i intuicyjna. Tutaj niestety Travel in Time zawodzi. Przede wszystkim zrezygnowano z kilkudziesięciu krótkich zabawek na rzecz kilku bardziej rozbudowanych konkurencji w różnych wariantach. Jest platformówka 2D, prosty celowniczek na szynach, walki samolotów oraz różne wyzwania wymagające współpracy między parami królików. Wszystko okraszone prostymi historyjkami, opartymi o podróże w czasie. Oprócz tego jest jeszcze jedna minigierka wymagająca Wii Motion Plus (lub nową wersję wiilota Wii Remote Plus), polegająca na wędkowaniu. Niestety jest nudna, nieciekawa, a sterowanie jest wybitnie nieintuicyjne. Trzeba się sporo namachać, a i tak ciężko wyczuć na jaką odległość poleci królicza przynęta. Poza tym wędkowanie nigdy nie było najbardziej ekscytującą z dyscyplin. Zresztą problemy ze sterowaniem mają też inne konkurencje. Latanie królikami działa tak, że wiilot i gruszka robią za skrzydła, dlatego gracz musi przechylać ramiona, by manewrować w powietrzu. Pomysł ciekawy, ale w praktyce bardzo męczący.

Ubisoft chyba zorientował się, że trochę mało tutaj zawartości i dorzucił bonus w postaci śpiewających królików (minigra w stylu Guitar Hero), a także namiastkę Just Dance. Piosenek jest tylko kilka, do tego jest to tylko muzyka pozbawiona słów, więc nie ma się co podniecać. Tak naprawdę jedyną zaletą Travel in Time jest tryb online. Można stosunkowo łatwo i bezboleśnie pograć w sieci, również w kilka osób na jednej konsoli. To nowość w serii, na pewno bardzo pożądana, ale... kiepskie minigierki w trybie online dalej są kiepskie. I właściwie o to wszystko się rozbija. Szkoda pieniędzy. ■■ **Kaxi**

4.1/10



BATMAN: THE BRAVE & THE BOLD

▶ Wii // Warner Bros.

The Brave and the Bold jest oparte na serialu animowanym o tym samym tytule emitowanym w Cartoon Network. Idea kreskówki oraz gry jest taka, by zaprezentować mniej popularne postacie z uniwersum Mrocznego Rycerza.

I to nie tylko przeciwników Batmana, ale też jego pomocników. Wprawdzie spotkacie tu Catwoman czy Dwie Twarze, ale dużo więcej miejsca poświęcono takim (anty)bohaterom jak Cat-Man, Copperhead czy Blue Beetle. Generalnie chodzi o sklepanie twarzy i jej okolic wszystkim przydupasom jakiegoś badguya, a następnie dostanie się do owego złego gościa, któremu również należy sklepać twarz (i okolice), a we wszystko wpleciono odrobinę elementów platformowych. Podstawową różnicą jest brak krwi, a drugą stanowi obecność dwóch bohaterów na ekranie.

W każdym z czterech odcinków, na jakie podzielona jest gra, Batmana wspiera inna postać, jak choćby Robin czy wspomniany Blue Beetle. Jeżeli bawi się samotnik, może wybrać kim chce grać, zaś za pomocnika będzie odpowiadać konsola. Kryminalistów obija się dość przyjemnie, mimo że walka nie jest żadnym wyzwaniem. Moim zdaniem to zasługa dobrze wyważonego systemu walki, który w sumie da się opanować w dziesięć minut, ale pozwala na zróżnicowane ataki. Są podcinki, podbródkowe, ciosy słabe i silne, a także zestaw uników. Nic rewelacyjnego, ale jak na aspiracje tej gry wystarczy. Obaj bohaterowie wybierają przed misją prywatnego pomocnika, którego atak można aktywować po naładowaniu specjalnego paska.

Choć poziomy z początku mogą wydawać się liniowie, dość szybko okazuje się, że wystarczy zboczyć na chwilę z najbardziej oczywistej trasy, by odkryć pomieszczenie z dużą apteczką albo pokaźną ilością punktodajnych sztab złota. Za te ostatnie można dokupić nowe gadżety, takie jak choćby wytrychy czy jetpack. Gra może na początku odrzucać prostą oprawą i ogólnym swądem niskiego budżetu, ale na drugi rzut oka okazuje się być ciekawą i przyjemną, choć stosunkowo łatwą, chodzoną nawalanką. ■■ **Kaxi**

5.8/10

MEGAMIND: ULTIMATE SHOWDOWN

NAD TĄ GRĄ NIE SIEDZIAŁY WIELKIE UMYSŁY

txt: KAXI

PS3 | XBOX 360

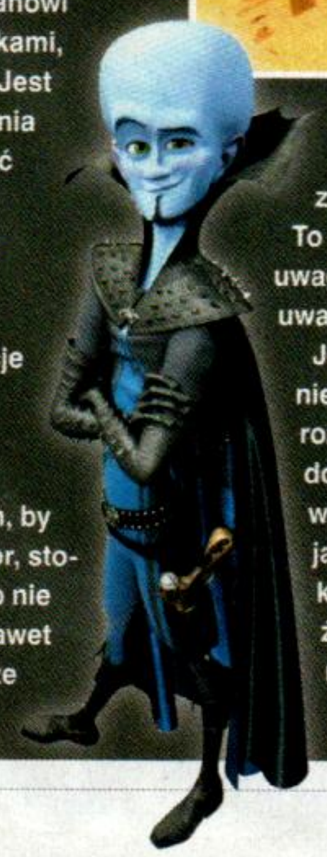
- WYDAWCA THQ
- PRODUCENT THQ
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 7 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

GULASH: Disney lepiej się stara ze swoimi licencjonowanymi tytułami. Nie mam nic przeciwko temu, by THQ w dalszym ciągu kosiło kokosy na filmach, nazwijmy to, rodzinnych, ale przydałaby się lepsza kontrola jakości. Kaxi trochę przesadza, bo dzieci łykną wszystko, co jest na licencji – łykną i tę bardzo średnią grę. 5/10

Przyznam się bez bicia, że nie oglądałem Megamocnego. Kiedy włączyłem grę, nawet przez chwilę tego żałowałem, gdyż Ultimate Showdown kontynuuje fabułę znaną ze srebrnego ekranu. Szybko jednak zreflektowałem się, że praktycznie oprócz intra i outra żadna historia tutaj nie istnieje i nie warto sobie zaprzątać nią głowy. Lepiej skupić się na rozgrywce.

Tak... łatwo powiedzieć, trudniej zrobić, gdyż rozgrywką w Megamind też najchętniej nie zaprzątałbym sobie głowy. Teoretycznie jest to platformówka 2,5D, trochę w stylu zapomnianego obecnie Crasha, co nie jest niespodzianką w przypadku gry na licencji filmowej. Praktycznie jednak dzieje się tutaj tak mało, że można autentycznie zasnąć grając. Jest skakanie po platformach, ale nie stanowi żadnego wyzwania, może poza przypadkami, gdy kamera ustawi się nieodpowiednio. Jest przełączanie dźwigni – zazwyczaj dźwignia jest obok drzwi, należy podejść i wcisnąć przycisk. Mamy w końcu walkę z oszalamiającą liczbą dwóch rodzajów przeciwników przez całą grę. Walka owa polega na nieskładnym acz częstym wciskaniu jednego przycisku. Właściwie te trzy akcje (skok, strzał i interakcja) podsumowują złożoność rozgrywki w Ultimate Showdown. Nie liczcie też specjalnie na zagadki. Większość z nich polega na tym, by do danego urządzenia włożyć akumulator, stojący maksymalnie trzy metry obok. Ale to nie jest jeszcze obraza intelektu każdego, nawet młodego gracza. Jest nim dopiero fakt, że Minion, pomocnik głównego superbohatera, non-stop podpowiada, co należy zrobić! Nie macie najmniejszej szansy, by zrobić w tej grze cokolwiek samodzielnie!!! To jest... oburzające. Nawet biorąc pod uwagę, że będą grać głównie dzieci, wciąż uważam, że autorzy przesadzili.



Jest jeszcze coś dziwnego. Główny tryb nie może pochwalić się różnorodnością rozgrywki, dlaczego więc nie włączono do niego minigierek, występujących tutaj w liczbie pięciu? Może dlatego, że są słabe jak cała gra. Co gorsze, skopano także kooperację. Jest już niemal standardem, że w grach dla najmłodszych do zabawy może dołączyć się drugi gracz. I tak jest także tutaj – sęk w tym, że pomocnik może zająć się wyłącznie zbieraniem świecidełek, gdyż ani nie przełączy dźwigni, ani nie zostanie zaatakowany! Widać, że ta opcja została wrzucona do gry od niechcenia, na ostatnią chwilę.

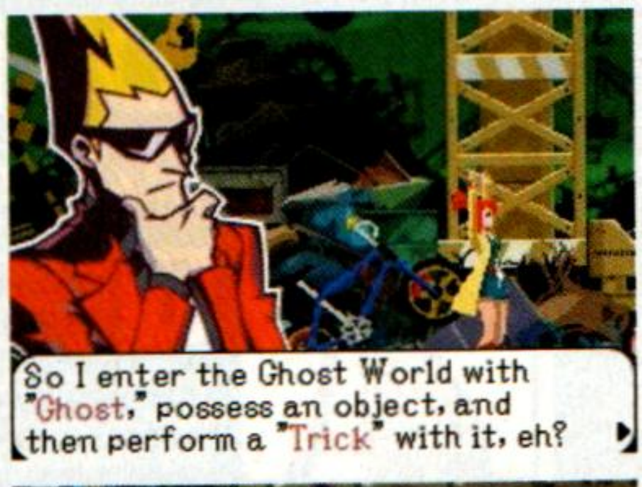
Megaminda mogę ewentualnie pochwalić za kolorową grafikę. W żadnym przypadku piękną czy skomplikowaną, ale wystarczająco kolorową, by nacieszyć młodociane oko. Chociaż w sumie mam nadzieję, że nikt z Was nie skrzywdzi swoich dzieci tą grą. Lepiej zainwestować w Wyprawę Aragorna, zrecenzowaną w poprzednim numerze NEO Plus. ■■

OCENA **4.2/10**

+ OBECNOŚĆ MINIGIEREK, OPCJA KOOPERACJI
− ZA ŁATWA, ZA KRÓTKA, ZA NUDNA, ZA BRZYDKA

NIE TAK ROBI SIĘ GRY DLA DZIECI

SPRYCIARZE Okazuje się, że bohater-duch potrafi rozmawiać z osobami, którym wcześniej uratował życie. Nawet pamiętają oni, że w innej linii czasowej byli martwi! Pozwala to na nietypową współpracę ducha z ludźmi, a także owocuje masą zabawnych dialogów.



GHOST TRICK
PHANTOM DETECTIVE

ZEJDŹ GŁĘBIEJ Czasami, by ocalić komuś życie, należy zmienić wpierw los zupełnie innej osobie w zupełnie innym miejscu.

WŁAŚNIE ZA TAKIE GRY MOŻNA POKOCHAĆ NDSA

txt: KAXI

Nintendo DS

- WYDAWCA Capcom
- PRODUCENT Capcom
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Takie gry zawsze dają mi pozytywnego kopa. Dzięki nim wiem, że Japończycy wciąż mają kapitalne pomysły i są w dobrej formie, przynajmniej jeśli chodzi o konsolki przenośne. Po drugie, zawsze to miło, gdy jakaś gra zaskakuje mnie nowymi patentami. Wydaje Wam się, że widzieliście wszystko? Odpalcie Ghost Trick. Po części przygodówka, po części gra logiczna, z absurdalnym humorem. Zupełnie jak Phoenix Wright. Za takie tytuły kocham NDSa. Nie ma bata, PSP2 musi mieć ekran dotykowy. Sony potrzebuje takich gier. 8/10

Przytłaczająca większość gier na PSP, przynajmniej tych dobrych, oparta jest na zasadzie „tak jak na dużych konsolach, tylko brzydziej i bez analoga". Początkowo miało to być siłą konsoli (oczywiście bez tego drugiego członu zasady), okazało się jednak jej sporą słabością. NDS wręcz przeciwnie – oferuje cały szereg gier, a nawet gatunków, które bardzo trudno spotkać gdziekolwiek indziej. Najnowszym takim tytułem jest właśnie Ghost Trick: Phantom Detective od Capcomu. Jedno Wam mogę obiecać: w taką grę jeszcze nigdy nie graliście!

PO-ŻYCIE

Jak tytuł może sugerować, gracz wciela się w ducha faceta, który przed chwilą został zamordowany. Niestety nic nie pamięta ze swojego ziemskiego życia, nawet jak ma na imię. Dowiaduje się jednak, że o poranku przestanie istnieć, więc musi się spieszyć, żeby rozwiązać zagadkę swojej śmierci. Tak się nieszczęśliwie składa, iż ruda dziewczyna, jedyny świadek jego śmierci, ginie zaraz po nim. W tym jednak momencie do gry wchodzą specjalne umiejętności bohatera. Otóż potrafi on cofać się na cztery minuty przed momentem śmierci danej osoby (z wyjątkiem swojej własnej). Podróżuje więc w czasie, by ocalić dziewczynę. Jako duch bez ciała nie może tego jednak zrobić bezpośrednio; jest jednak w stanie przejmować kontrolę nad nieożywionymi przedmiotami i wykorzystać je, by zmienić czyjś los.

Na papierze może brzmieć to dość skomplikowanie, ale już po piętnastu minutach z Phantom Detective będziecie mistrzami w opętywaniu lodówek, lamp i szlabanów.

Główny bohater (z początku bezimienny) może zatrzymać czas, by przeskakiwać pomiędzy obiektami. Kruczek jest jednak taki, że jego moc ma ograniczony zasięg, więc przedmioty muszą być blisko siebie. W tym miejscu właśnie zaczyna się typowo przygodówkowe kombinowanie. Przykładowo, po opętaniu wentylatora, należy wznowić upływ czasu i go uruchomić – podmuch powietrza poderwie kartki z biurka poniżej. Wtedy trzeba wyczekać na moment, kiedy jedna z kartek podleci wystarczająco wysoko, zatrzymać czas, przenieść się na ową kartkę, uruchomić czas ponownie i wylądować w odległym punkcie planszy. Voila!

NA POCZĄTKU TRZĘSIENIE ZIEMI

Oczywiście zagadki szybko robią się coraz trudniejsze, szczególnie gdy trzeba komuś uratować życie. Wtedy gracza goni czas; na szczęście można dowolnie i bez żadnych konsekwencji cofać się do początku misji lub momentów, w którym udało się odmienić bieg wydarzeń, acz jeszcze nie definitywnie. Nie jest to na szczęście jedyny rodzaj wyzwań – czasami trzeba po prostu gdzieś się dostać, zebrać informacje lub dostarczyć komuś jakiś przedmiot. Jest nawet akcja z ucieczką z więzienia. Autorzy dostają ode mnie szkolną szóstkę za pomysłowość, ponieważ pomimo faktu, że umiejętności bohatera niemal przez całą grę są identyczne, to i tak w każdym kolejnym rozdziale gracz jest zaskakiwany czymś nowym. Ta gra powoduje syndrom „jeszcze tylko zobaczę następną akcję i już kończę", a to kończy się chodzeniem spać nad ranem.

DUŻO WIĘCEJ

Absolutnie innowacyjna rozgrywka oraz pomysłowe zagadki to główne, ale nie jedyne zalety gry. Znajdziecie tutaj trzymającą w napięciu kryminalną intrygę ze spełniającym oczekiwania finałem, a także galerię przeciekawych i arcyzabawnych postaci. Najlepszy jest szef policji poruszający się tanecznym krokiem. Gdy zobaczycie jak wchodzi po schodach lub siada na krześle, padniecie ze śmiechu. Duża w tym zasługa grafiki, która może nie jest specjalnie efektowna, ale może poszczycić się rewelacyjną animacją. Mógłbym wymieniać jeszcze długo zalety Ghost Trick, jednak najważniejsze już wiecie: oto kolejna znakomita gra na NDSa. ■■

OCENA 9.2/10

+ POMYSŁ, FABUŁA, POSTACIE, HUMOR, ANIMACJA
– CHECKPOINTY MOGŁYBY BYĆ CIUT CZĘŚCIEJ

TAKI HIT NA KONIEC ŻYWOTA KONSOLI

Ojcowie

Choć o Ghost Trick nie było szczególnie głośno przed premierą, nie dziwi, że gra osiągnęła sukces, jeśli spojrzy się na jej ojców. Producent Hironobu Takeshita pracował wcześniej m.in. nad Zack and Wiki na Wii – świetną przygodówką z równie pomysłowymi zagadkami. Głównym pomysłodawcą i designerem GT jest zaś Shu Takumi, twórca kultowej serii Ace Attorney. O swoim nowym projekcie powiedział: „Udało mi się zebrać doskonały zespół i uzyskać odpowiednie warunki, by spełnić swoje marzenie – stworzyć zupełnie nowy rodzaj kryminału". Moim zdaniem osiągnął swój zamysł w stu procentach!

TEST DRIVE UNLIMITED 2

WAKACYJNY KLIMAT IBIZY I NAJLEPSZE FURY POD SŁOŃCEM

txt: BLIZZ

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA Atari
- PRODUCENT EdenStudios
- LICZBA GRACZY 1 (8)
- PREMIERA 11 lutego
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

FAX: Wiem, że ta gra ma błędy. Wiem, że nie jest doskonała. Jednak nie zawsze mam ochotę walczyć o pierwsze miejsce w stawce. Czasami chciałbym pojeździć po rajskiej wyspie, kupić apartament, zapełnić garaż najdroższymi furami na świecie i spotkać się z kumplami, by im to wszystko pokazać. Fani jedynki będą w siódmym niebie. 8/10

Test Drive Unlimited 2 to tak naprawdę rozbudowana pierwsza część. Widać to od pierwszej chwili – nieważne czy spojrzycie na grafikę, trasy, model jazdy, czy stawiane przed graczem wyzwania. Nie jest to w mojej ocenie nic złego – przy pierwszym TDU bawiłem się świetnie, więc fakt, że gra bazuje na tym, co znam i lubię, w żaden sposób nie dyskwalifikuje jej w moich oczach.

WE'RE GOING TO IBIZA

Pierwszą nowością jest zmiana miejsca akcji. Zabawa zaczyna się na Ibizie, choć tam się nie kończy. Awatar, którym kierujemy w świecie gry, pracuje jako parkingowy w jednym z luksusowych hoteli. W wyniku spóźnienia przy wykonywaniu swoich obowiązków musi szybko przewieźć pewną paniusię jej superspor-towym autem do wyznaczonego miejsca. Po drodze okazuje się, że panienka jest prezenterką Solar Crown – reality show, w którym rywalizują ze sobą najlepsi, a już na pewno najbardziej rozpuszczeni kierowcy świata. Jeden z nadzianych gnojków wycofuje się jednak z rywalizacji tuż przed pierwszą rundą, dlatego zgodnie ze schematem „od zera do bohatera" zastępuje go nasz panopek. Ach, cóż za awans społeczny.

Od tej pory naszym zadaniem jest wożenie się ze zgrają po wyspie, uczestniczenie w kolejnych pucharach, wygrywanie z innymi uczestnikami Solar Crown, zbieranie kasy, fur i nieruchomości oraz maksymalny lans. O tak, TDU2 rozkocha graczy luksusowym podejściem do tematu wyścigów. W dosłownym tego słowa znaczeniu, bo choć w innych grach jeździliśmy supersamochodami takich marek jak Ferrari, czy Bugatti, to tylko w Unlimited 2 można podjechać pod ekskluzywny salon samochodowy, kupić Mercedesa SLR i zaparkować go przed własnym apartamentem za kilka milionów dolarów. Albo postawić go jak trofeum na przystani obok prywatnego jachtu. I nie jest to tylko zabawa dla samej zabawy, bo w końcu żyjemy w erze Facebooka. Tak jak ludzie chwalą się swoimi zdjęciami w sieci, tak gracze chcą zaprezentować swoją motoryzacyjną tablicę. Najlepsze ciuchy, najdroższe gadżety i najpiękniejsze samochody. Eden Games stworzyli MMO na czterech kółkach, a skoro w World of Warcraft liczy się fachowa zbroja i dwumetrowy miecz, to czym można chwalić się na Ibizie? Trzeba celebrować bogaty, motoryzacyjny styl życia.

BACK TO THE ISLAND

W pewnym momencie akcja gry opuszcza Ibizę i przenosi się na Oahu, doskonale znane wszystkim z pierwszej części gry. Pomiędzy wyspami możemy dowolnie przenosić się korzystając z połączenia lotniczego. Oba obszary różnią się od siebie nieznacznie. Inna jest roślinność i architektura, ale jeśli chodzi o drogi, różnice nie są zbyt wielkie. Na Oahu znajdziemy nieco więcej autostrad i większych miast, podczas gdy Ibiza to głównie węższe drogi o charakterze lokalnym i małe miasteczka z ciasnymi uliczkami, ale na tym różnice się kończą. Nowością jest fakt, że obie wyspy oprócz sieci dróg asfaltowych mają także całkiem sporo tras nieutwardzonych. Możemy poruszać się po nich korzystając z każdego auta, ale tak naprawdę stworzono je z myślą o off-roadowych wyścigach SUVów. To jedna z nowości, która zastąpiła mało popularne w pierwszej części i bardzo trudne do opanowania motocykle. Autorzy nie wykluczają powrotu jednośladów do gry w późniejszym terminie, ale aktualnie ich nie uświadczymy.

Twórcy zaimplementowali w grze także następstwo dnia i nocy oraz zmienne warunki atmosferyczne. Dzięki temu jest nieco ciekawiej, a oba te czynniki dość mocno wpływają także na samą jazdę. W nocy naprawdę niewiele widać, więc z rozgrywaniem wyścigów na krętych, wąskich trasach lepiej poczekać do rana. Natomiast opady deszczu oraz mokra nawierzchnia po nich potrafią napsuć sporo krwi przy próbie szybkiego pokonywania zakrętów.

Skoro już jesteśmy przy kwestii samej jazdy – niewiele, jeśli cokolwiek, zmieniło się tu od pierwszej części. W dalszym ciągu model prowadzenia auta jest mocno zręcznościowy, nawet pomimo wprowadzenia przez autorów trzech różnych poziomów „realizmu". W praktyce ograniczają się one tylko do łatwości, z jaką auta wpadają w poślizgi. Samochody wciąż reagują bardzo sztywno, jakby miały maksymalnie utwardzone zawieszenie. Także różnice pomiędzy prowadzeniem samochodów w terenie i po utwardzonej nawierzchni nie są duże. Oczywiście szutry charakteryzują się znacznie mniejszą przyczepnością, ale ponieważ trasy są bardzo szerokie, a nierówności pojawiają się z rzadka, sposób rozgrywki w wyścigach asfaltowych i off-roadowych jest praktycznie taki sam. Szkoda, liczyłem na dużo fajniejszy i wymagający model jazdy po opuszczeniu trasy, a nie na pędzące 150 km/h po szerokim torze Touaregi.

AUDIO Na oprawę dźwiękową składają się standardowe odgłosy silników i uderzeń, które nie rażą wykonaniem, w przeciwieństwie do głosów aktorów. Muzykę podają stacje radiowe, a w nich można usyłyszeć wykonawców typowych dla Ibizy, jak choćby DJów Paula Oakenfolda i Paula van Dyka.

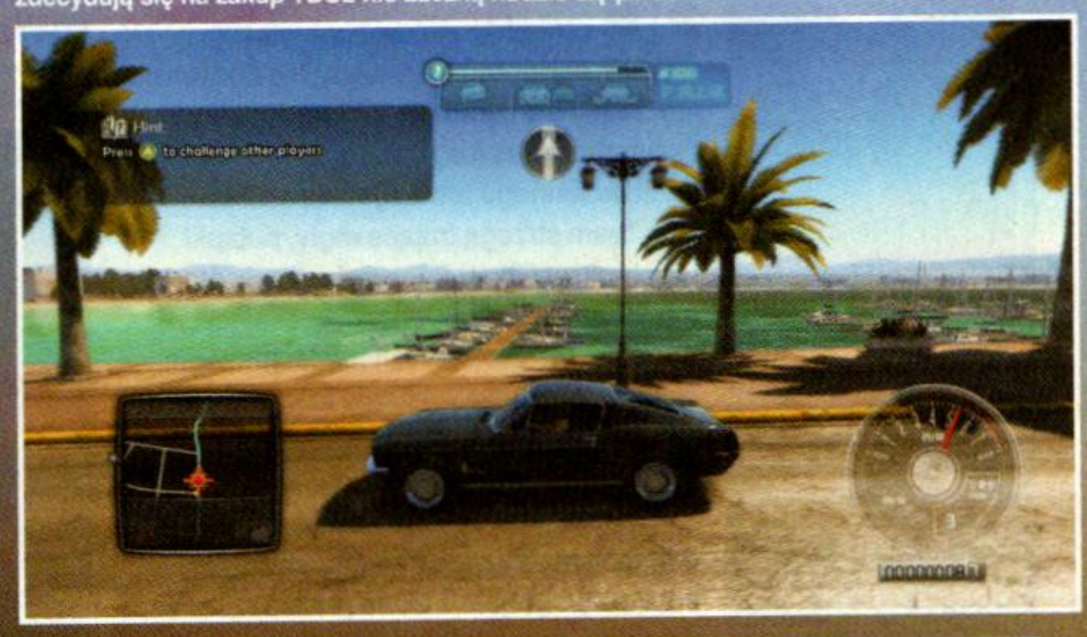
NIEWIELE, JEŚLI COKOLWIEK, ZMIENIŁO SIĘ W MODELU JAZDY OD PIERWSZEJ CZĘŚCI. W DALSZYM CIĄGU MODEL PROWADZENIA AUTA JEST MOCNO ZRĘCZNOŚCIOWY

POZIOM JEST WSZYSTKIM

Dostęp do odblokowywanych w grze bonusów uzyskujemy wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia naszego awatara. W sumie do osiągnięcia jest sześćdziesiąt poziomów, stanowiących sumę czterech różnych kategorii (po piętnaście poziomów każda). W obrębie każdej z nich, istnieje kilka różnych sposobów zdobywania punktów doświadczenia, każdy z własnymi celami do osiągnięcia. Tylko od nas zależy, na czym się skupimy. Competition dotyczy współzawodnictwa. Aby zdobywać punkty w tej kategorii musimy zaliczać puchary, mistrzostwa, ogrywać przeciwników w pojedynkach jeden na jednego, odnosić zwycięstwa w multi itd. Mistrzostw w grze jest około dziesięciu, a każde składa się z kilku zawodów. Mamy tu zwykłe wyścigi, eliminator, przejazdy na czas, zabawę z osiąganiem jak najwyższych prędkości – całkiem różnorodnie. Do tego kilka pojedynków, trzy długie puchary, a nawet kilka licencji w szkołach jazdy. Jest co robić.

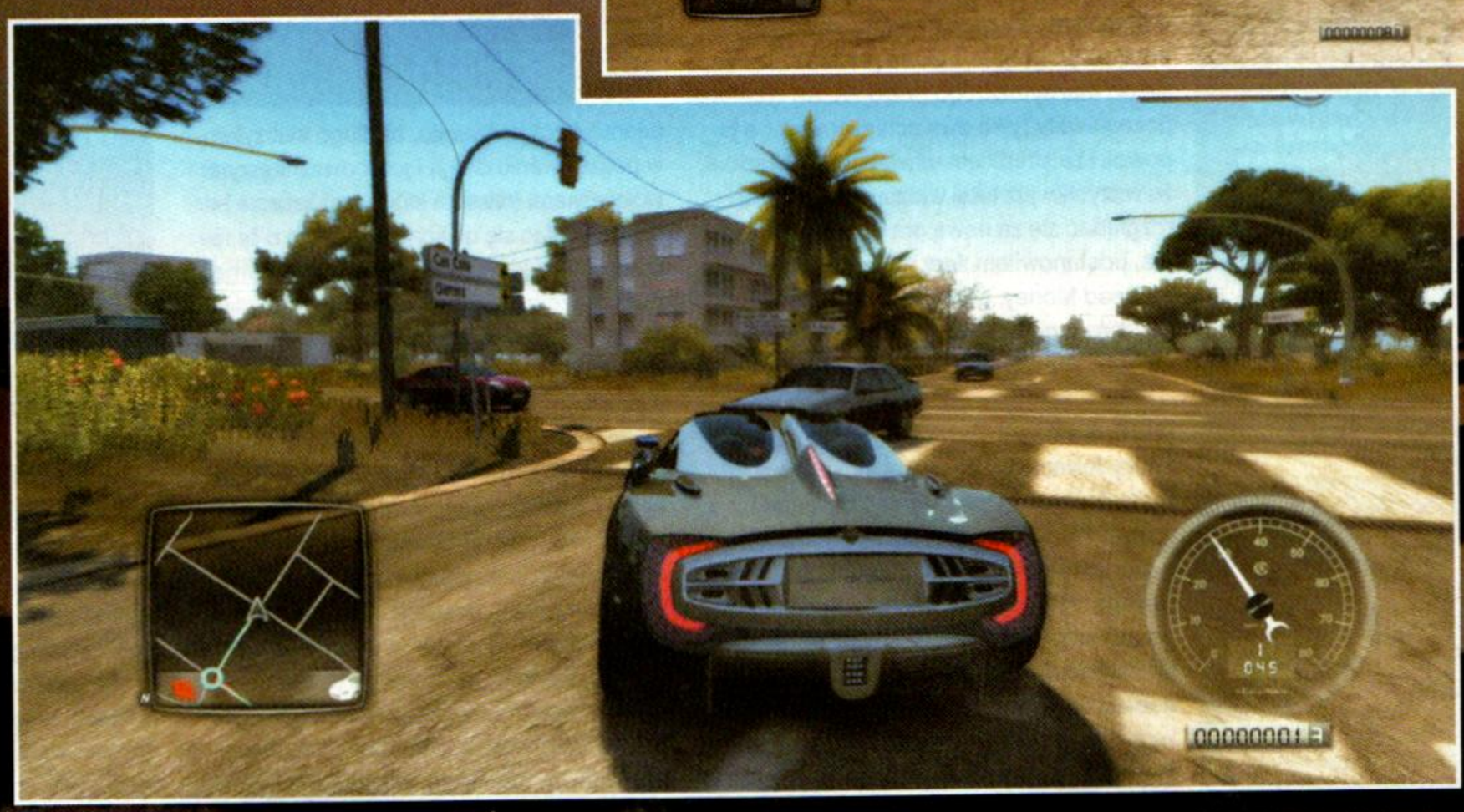
Kategoria Social dedykowana jest rozgrywce wieloosobowej. Podobnie bowiem jak w pierwszej części gry, w TDU2 połączono tryby dla jednego i wielu graczy. Jeżdżąc po wyspie natkniemy się na zawody multiplayerowe, spotkamy innych graczy w normal-

FOTOGRAF AMATOR Ciekawym urozmaiceniem jest tryb cykania fotek, w którym według wskazówek fotografa musimy odkryć konkretne miejsca na wyspie i wykonać zdjęcie do przygotowywanego przez niego albumu. Z całą pewnością osoby, które zdecydują się na zakup TDU2 nie zaczną nudzić się po dwoch wieczorach.



FPS? Zauroczenie autorów widokiem z pierwszej osoby jest miejscami upierdliwe. Okazuje się, że zamiast wybrać z menu lot na inną wyspę, muszę włóczyć się po terminalu w poszukiwaniu bramki.

INTERFEJS Ilość ekranów i opcji do wyboru jest ogromna. Na początku aż ciężko połapać się, co tak naprawdę można w nich ustawić.



nym ruchu. W tej kategorii celami są zawieranie znajomości w świecie gry, dołączanie do klubów samochodowych i uczestnictwo w pojedynkach międzyklubowych, a także tworzenie i wypełnianie zadań zaprojektowanych przez innych graczy w specjalnym „centrum społeczności".

Z kolei w kategorii Collection robimy zakupy – nowe poziomy wpadną za kolekcjonowanie samochodów, kupno nieruchomości, wydawanie kasy w porozrzucanych po wyspach sklepów na ciuszki i fryzury dla awatara oraz kupowanie winyli umożliwiających malowanie samochodów w sposób przywodzący na myśl Forza Motorsport (choć dużo prostszy). Ostatnia kategoria Discovery promuje odkrywanie dróg na wyspach i odszukiwanie ukrytych wraków samochodów. Zaliczają się do niej także wszelkie zadania poboczne, pojawiające się losowo w świecie gry, typu podwożenie autostopowiczów na czas, czy dostarczanie samochodów do celu bez obijania ich.

ECHA BURNOUTA

Mimo, iż korzystając z mapy satelitarnej możemy dowolnie teleportować się po wyspach w obrębie odkrytych już miejsc, niektóre z aktywności (poszukiwanie wraków, cykanie fotek, zwiedzanie nowych tras) wymagają osobistego przemierzania kilometrów dróg. Autorzy postarali się więc urozmaicić tę czynność, implementując system F.R.I.M. (Freeride Instant Money). Pod tą tajemniczą nazwą kryje się mechanizm, który oprócz urozmaicania rozgrywki pozwala też zarobić na boku. Opiera się on o wykonywanie widowiskowych manewrów, doskonale znanych z Burnouta lub choćby ostatniego NFS, takich jak skoki, poślizgi czy niebezpiecznie bliskie mijanie innych uczestników ruchu. Czynności te nabijają specjalny pasek, który oprócz tego powolutku rośnie podczas szybkiej jazdy. Gdy pasek zapełni się, do puli nagród wpada pewna sumka, a pasek wchodzi na kolejny poziom i zaczyna ładować się od początku. W sumie jest dziesięć takich poziomów. W tym momencie możemy wcisnąć przycisk, aby „zabankować" aktualnie znajdujące się w puli pieniądze, albo podjąć ryzyko i próbować naładować go ponownie, by do puli wpadła odpowiednio większa kasa. Na decyzję jest tylko chwila, więc trzeba być świadomym, jakie realnie mamy szanse na zdobycie większej gotówki. Kiedy bowiem prędkość spadnie poniżej pewnego poziomu, pasek zacznie się kurczyć, a jakiekolwiek uderzenie w przeszkodę kasuje go całkowicie. Muszę przyznać, że F.R.I.M. to świetny patent, znacznie zwiększający atrakcyjność przemierzania monotonnych krajobrazów Ibizy i Oahu, a element ryzyka przy próbach zdobycia jak największej kasy podnosi ciśnienie.

PIĘKNO TROPIKÓW

Wystarczy jeden rzut oka, by stwierdzić, że oprawa praktycznie nie uległa zmianie od czasów części pierwszej. Modele samochodów wykonane są poprawnie, auta niszczą się i brudzą (tylko wizualnie – nie ma to przełożenia na prowadzenie), ale wykonanie wnętrz pojazdów pozostawia już nieco do życzenia. Autorzy zadbali także o bzdety typu włączanie świateł i migaczy, otwieranie szyb, czy składanie dachów w kabriolecie, a mogli skupić się na innych rzeczach. Na przykład na upiększeniu krajobrazów. Roślinność nie wygląda imponująco, do tego tekstury zarówno asfaltu, jak i terenu poza nim są niskiej jakości. Przeciętne są też efekty pogodowe. Można przymknąć na to oko, bo w końcu to gra z otwartym światem.

Podczas wizyty w sklepach, domach, czy salonach samochodowych, awatarem sterujemy z perspektywy pierwszej osoby. Wnętrza wykonane są nawet ładnie, ale dobre wrażenie znika po spotkaniu innych postaci. Nie mają za grosz charakteru i wyglądają jak manekiny wyciosane z tego samego modelu. Nad tym aspektem Eden mogli jeszcze popracować.

WARTO, NIE WARTO?

Po TDU2 spodziewałem się nieco więcej. Gra nie rozczarowała mnie jeśli chodzi o radość płynącą ze zwiedzania wysp i wykonywania na nich zadań – dała mi tyle samo frajdy, co część pierwsza. To jedyna gra z tak luźnym, wakacyjnym klimatem i otwartym światem. Nie nastąpił jednak żaden przełom. ■■

OCENA **8.0/10**

+ MNÓSTWO GRANIA, OTWARTY ŚWIAT, OPCJE MULTIPLAYEROWE, KLIMAT
– GRAFIKA, MONOTONIA, TO TYLKO ROZBUDOWANA „JEDYNKA"

JEŚLI PODOBAŁO CI SIĘ TDU, RACZEJ SIĘ NIE ZAWIEDZIESZ

CZYM SIĘ POBUJAMY?

Auta w grze podzielono na trzy główne klasy, które następnie rozbito na podkategorie w zależności od osiągów. Klasy C4 i C3 to klasyczne auta sportowe (Lotus Esprit, Ferrari Dino), B4 i B3 to maszyny terenowe (Range Rover, Hummer), a „zwykłe" samochody sportowe pogrupowano w klasy A7 (np. Golf GTi) do A1 (Veyron, etc.). Nie zabrakło aut powodujących szybsze bicie serca, jak Mercedesy SLS i SLR, Gumpert Apollo, Koenigsegg CCXR, PaganiZonda, McLaren MP4, pokaźna liczba Ferrari czy Aston Martinów. Muszę też zmartwić fanów maszyn spod znaku szarżującego byka – nie ma Lambo.

FALLOUT NEW VEGAS DEAD MONEY

CZYLI TAJEMNICA SIERRA MADRE

txt: sasori

XBOX 360 /XBLA, 800 MSP

- **WYDAWCA** Bethesda
- **PRODUCENT** Obsidian
- **LICZBA GRACZY** 1
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■■□

DrMAX: Proste projek poziomów? W życiu, tu wszystko jest prze ty poziomów? W ży ty poziomów? W życiu, tu wszystko jest prze poziomów? W życiu, jest prze poziomów? W życiu, tu wszystko jest przemyślane i idealnie ciu, tu wszystko jest przemyślane i idealnie do siebie pasuje. Sucker Punch są mocniów? W ży ty poziomów? W życiu, tu wszystko jest prze poziomów? W życiu, tu wszystko jest przemyślane i idealnie ciu, tu wszystko jest przemyślane i idealnie do siebie pasuje. Sucker Punch są mocni jest przemyślane i idealnie ciu, tu wszystko jest przemyślane i idealnie do siebie pasuje. Sucker Punch są mocni w level designie, co pokazali w Infamous. Świetna kolekcja. 6/10

Kasyno Sierra Madre. Wspaniała, otoczona malowniczą wioską budowla, która nigdy nie doczekała się oficjalnego otwarcia. Bomby spadły zanim progi kasyna przekroczyła śmietanka przedwojennego towarzystwa, a teraz jego bram strzegą trujące mgły, pułapki i tajemniczy Ghost People. Legendy głoszą o nieprzebranych skarbach, czekających na śmiałków. Złoto, nieznane technologie, relikty przeszłości... Jedyny szkopuł w tym, że jak na razie poszukiwacze znajdowali tam tylko śmierć i szaleństwo.

Pierwsze DLC do FNV złapało mnie w idealnym momencie – kiedy licznik gry dobijał 250 godzin, trzecia postać zbliżała się do maksymalnego poziomu, do zrobienia pozostawały tylko dwa achievementy, a ja powoli i ze smutkiem uświadamiałem sobie, że wszystko już tutaj widziałem. Zamiast rozglądać się za nową grą do rozwałkowania, postanowiłem zaryzykować i skusić się na Dead Money, pomimo dość przeciętnych wrażeń wyniesionych z zestawu dodatków do Fallout 3. Jak na tym wyszedłem?

DWA ASY

Zdecydowanie lepiej niż Zabłocki na swoim słynnym mydle. Dead Money to przede wszystkim ciekawa historia, opowiedziana z równym jajem i fantazją, co FNV. Obawiałem się tego, że dostanę tylko marne popłuczyny po „podstawce", będące lichym usprawiedliwieniem dla wyciągnięcia ode mnie paru dodatkowych złociszy. W ogólnym rozrachunku niczym innym nie były DLC wydane przez Bethesdę, z pominięciem może intrygującego The Pitt – ale ten dodatek też miał potężne wady, jak choćby ta, że dało się go ukończyć w dwie godziny.

Z DM jest inaczej. Przejście całego DLC, z lizaniem ścian, czytaniem wszystkiego i wyciskaniem do ostatniego słowa rozmów z NPC, zajęło mi ponad piętnaście godzin. Prawda, pewnie część z Was ma lepszy zmysł orientacji niż ja (bywało, że długo kluczyłem w poszukiwaniu drogi) i jest odważniejszymi wojownikami (czasem kluczyłem jeszcze bardziej, starając się uniknąć walki), ale o ile nie przebiegniecie wszystkiego na palę (co może być bardzo trudne), to spędzicie z dodatkiem minimum dziesięć godzin. Zresztą dla lubiących biegać są zestawy mapek do FPSów, a nie DLC do gier RPG.

Nie chcę Wam zdradzać zbyt wiele z fabuły, powiem tylko, że na samym początku Dead Money zostaniecie pozbawieni wszelkiego ekwipunku (z wyjątkiem przedmiotów będących częścią jakiegoś questa – co da się sprytnie wykorzystać), a na szyi bohatera wyląduje „przymuszacz" w postaci wybuchowej obroży. Ten sympatyczny naszyjnik nie jest tylko tanim chwytem na to, by popchnąć gracza w odpowiednim kierunku. Jest wiarygodnie uzasadniony fabularnie, a poza tym Obsidian wykorzystali go do wprowadzenia do rozgrywki nowego mechanizmu. Obroża zaczyna głośno pikać, kiedy znajduje się w pobliżu głośników radiowych, przez co często trzeba kombinować, by te głośniki jakoś unieszkodliwić. Drugim nowym elementem, który szybko zrobi Wam kuku jest czerwona, trująca mgła. Nie można w niej przebywać dłużej niż kilka sekund, bo skończy się to źle dla bohatera. W wielu przypadkach mgła zagradza po prostu postaci drogę, ale czasami stanowi skrót dla odważnych. To najprawdopodobniej ona stoi za tajemniczymi mutantami, bez ustanku polującymi na intruzów i zastawiającymi niezliczone pułapki. Wszystkie powyższe elementy sprawią, że w wiosce poczujecie się zaszczuci i sfrustrowani. Potężni przeciwnicy oraz szczątkowe ilości amunicji i środków leczniczych nie raz zbliży DM do survival horroru.

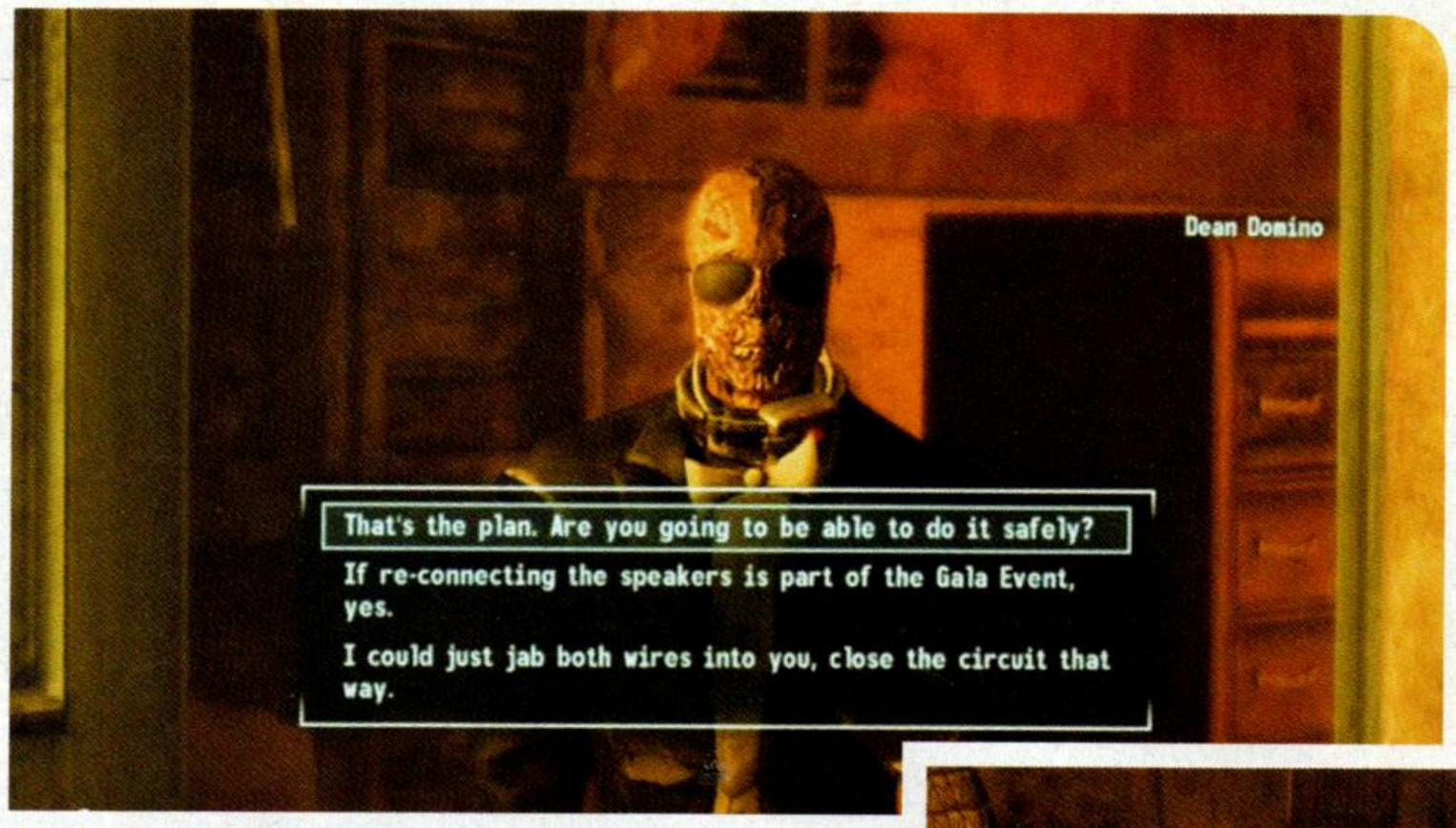
KOBRANOCKA

Nie wszystkim taka atmosfera może przypaść do gustu, sam musiałem przestawiać się z myślenia o mojej postaci jako o supermanie na gościa, który spieprza przed zaledwie dwoma wrogami, po drodze parzy sobie twarz o trującą mgłę, włazi w pułapkę na niedźwiedzie, wyskakuje na jakiś placyk i z piszczącą obrożą gorączkowo szuka głośnika. Ze wspomnianymi przeciwnikami wciąż na plecach... Nie jest łatwo. Nie poddawałem się jednak, bo do przodu pchały mnie odjechane postacie, które przygotował Obsidian i rozbudowane z nimi rozmowy. No i bardzo chciałem dorwać gościa, który mnie zaobrączkował. Jedno Wam powiem – finałową konfrontacją się nie zawiodłem. To bez dwóch zdań najlepszy dodatek do nowożytnych Falloutów. ■■

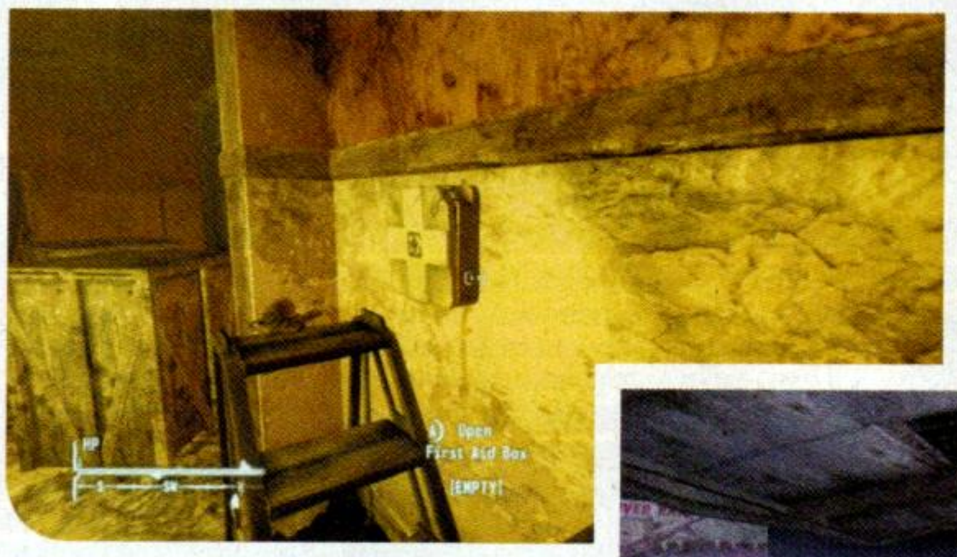
OCENA 8.0/10

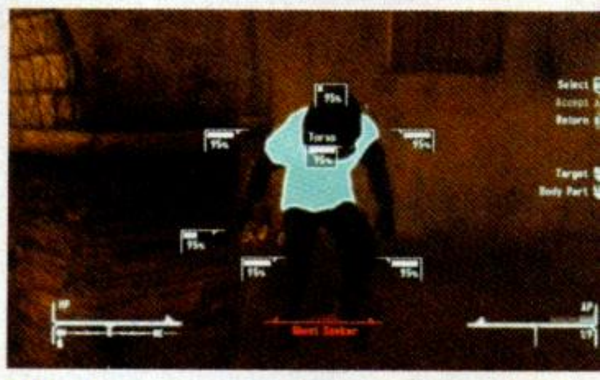
+ KLIMAT, SCENARIUSZ, DIALOGI, DŁUGOŚĆ
– TRUDNA, POTRAFI SFRUSTROWAĆ

BRAWO OBSIDIAN, CZEKAMY NA WIĘCEJ!



KUMPLE Na czas DLC dotychczasowa drużyna bohatera nie będzie dostępna, ale dostaniecie pod skrzydła takich pacjentów, że nic tylko brawa bić. Każdy z nich dysponuje umiejętnościami, które pomogą przetrwać w Sierra Madre.

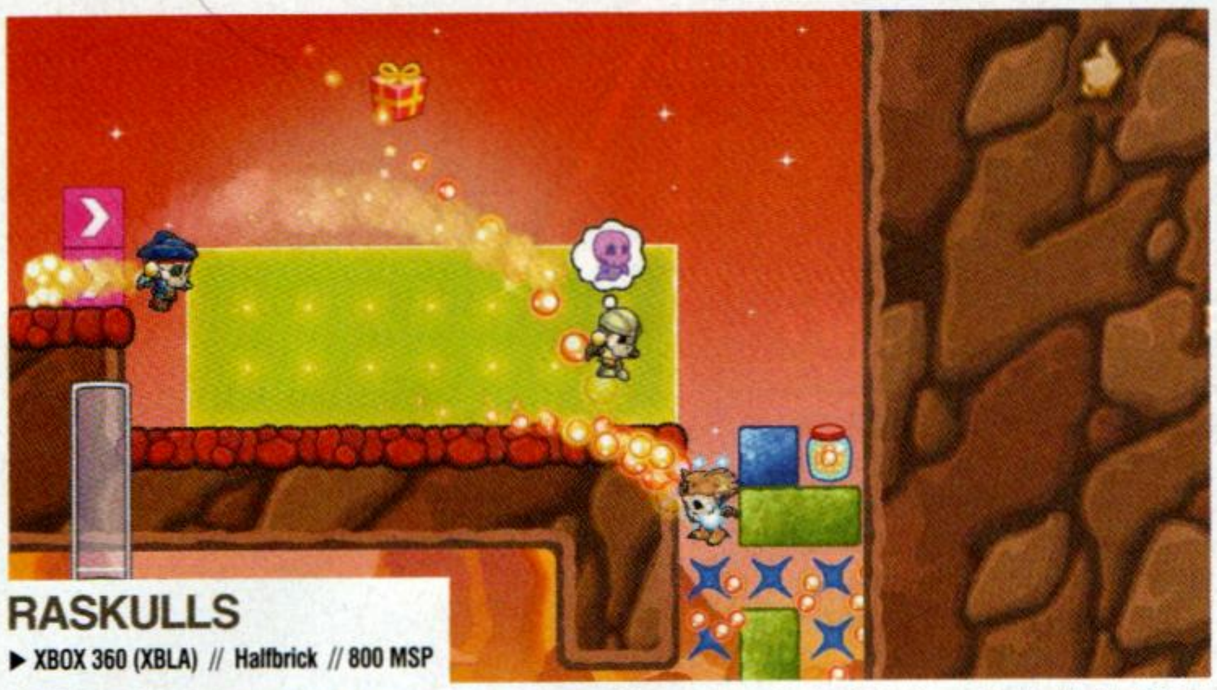




STUFF Nie nastawiajcie się na tony nowych broni i pancerzy, Sierra Madre nie skrywa ich zbyt wiele. Duchy to potężni wrogowie, a środków do walki z nimi jest jak na lekarstwo. Nieco łatwiej będą miały postacie znające się na białej broni.

Kurierów Dwóch

Kojarzycie motyw z Kurierem, który miał w ręku robotę naszej postaci, ale zrezygnował w ostatniej chwili? Podobno wycofał się po tym, jak na liście potencjalnych kandydatów zobaczył nazwisko bohatera. W „podstawce" ten wątek był ledwie zaznaczony, DM udziela kilku odpowiedzi. I intryguje jeszcze bardziej, bo wygląda na to, że ten tajemniczy Kurier jest niezłym ważniakiem. Wydaje się też, że w pozostałych DLC pójdziemy właśnie jego tropem. No i bomba – będą jakoś powiązane ze sobą fabularnie, a nie zbiorem losowych miejscówek jak w dodatkach Bethesdy.



RASKULLS

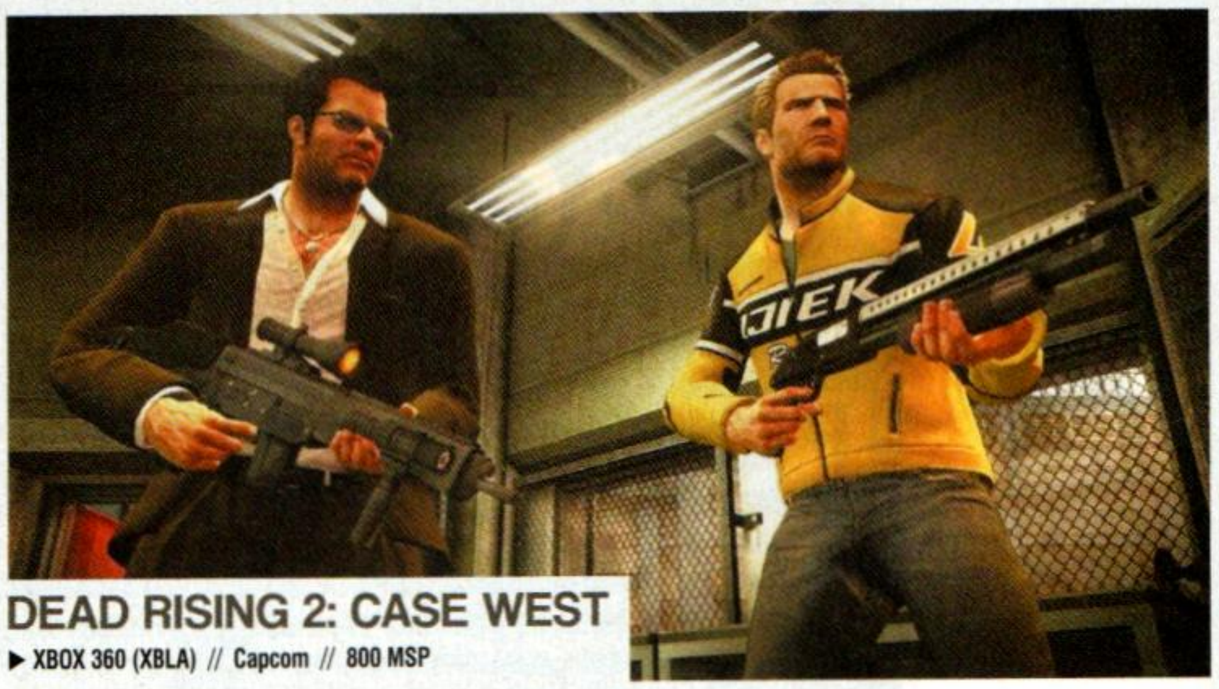
▶ XBOX 360 (XBLA) // Halfbrick // 800 MSP

Ghost Rider pękłby z zazdrości widząc jak szybko poruszają się bohaterowie Raskulls. Miniaturowe kostuchy może i nie mają w swoim arsenale piekielnych mocy, diabelskiego motocykla i płonących łańcuchów, ale równie sprawnie radzą sobie z wrogami, co Johnny Blaze, czy Danny Ketch. I całe szczęście, że szkieletorki są tak sprytne, bo ich kraina została zaatakowana przez kosmicznych piratów kradnących ser.

Wiadomo, że myszy są zagrożeniem dla ludzkości, więc trzeba je tępić na każdym kroku. Jak to zrobić? Najlepiej stanąć z nimi do zawodów. Spodziewaliście się pułapek albo topienia w wiadrze z wodą? Nic z tych rzeczy, humanitarne wyścigi na czas rozwiążą problemy. Wiem, że brzmi to dziwnie, ale skoro król wszystkich czaszek zorganizował turniej, by w ten sposób pozbyć się pirackich gryzoni, to chyba warto mu zaufać. Abstrakcyjny humor wylewa się z Raskulls i nie ma sensu ścierać podłóg, licząc na suchą i logiczną fabułę. Ekipa Halfbrick na każdym kroku zaskakuje kreatywnością i zwariowanymi pomysłami.

Oryginalny jest również sam pomysł na rozgrywkę. Plansze zostały przygotowane w 2D, a podstawowe ruchy bohaterów sprowadzają się do skoku, przyspieszenia i ciosu z czachy. I nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby do platformówki nie dorzucono Tetrisa. Plansze zawalone są kolorowymi klockami, blokującymi drogę. Raz trzeba je po prostu masowo rozbijać, by ukończyć wyścig, innym razem należy niszczyć je w odpowiedniej kolejności, tworząc wymagane przez grę figury. Zabawa co chwilę zaskakuje; znajdziecie tutaj nawiązania do Mario Kart, Super Mario, czy Castle Crashers. Wszystko dlatego, że Raskulls to zarówno wyścigowa platformówka jak i logiczna przygodówka. Na szczęście takie połączenie gatunków wychodzi produkcji Halfbrick na zdrowie, a multiplayer dla maksymalnie czterech graczy przedłuża zabawę. Raskulls to śmieszna, szybka i ładna gierka. Warto zagrać, by poczuć powiew świeżości na Xbox Live Arcade. //**Fax**

7.5/10



DEAD RISING 2: CASE WEST

▶ XBOX 360 (XBLA) // Capcom // 800 MSP

Capcom sprytnie to wymyślił. Najpierw zaproponował przystawkę o nazwie Case Zero; prolog i wstęp fabularny w przedpremierowym DLC, czyli tak na dobrą sprawę płatne demko. Następnie rzucił wygłodniałym graczom danie główne w postaci smakowitego Dead Rising 2, a na koniec podał deser, czyli Case West. Mamy przełknąć płatne prolog i epilog, i uwierzyć, że nie pojawi się zgaga?

Można narzekać, że to skok na kasę i w ogóle zamach na nasze portfele. Jednak grając w Case West nie czułem się zniesmaczony jak w przypadku „prawdziwego" zakończenia Prince of Persia wydanego w postaci płatnego DLC. Wszystko dlatego, że zarówno Case Zero jak i Case West to niezależne gry; płytka z oryginałem nie jest wymagana. Co więcej, Dead Rising 2 broni się bez nich, bo jest zamkniętą historią. Rozgrzeszyłem Capcom, a co z samą zawartością? Są stare i nowe zombiaki, jest miejscówka, której nie mieliśmy przyjemności wcześniej odwiedzić oraz zestawy dodatkowych i bardzo rozrywkowych broni. Jak nazwa wskazuje, w grze pojawia się Frank West, fotoreporter i bohater pierwszej części Dead Rising, wspierający Chucka Greene'a w jego walce – co oznacza, że można grać w kooperacji, niestety tylko przez sieć. Panowie są od razu na 40 poziomie doświadczenia, więc masakra jest miła, lekka i przyjemna (mogą nabijać punkty do 50 poziomu). Problemem są tak naprawdę tylko uzbrojeni po zęby strażnicy Zombrexu i bossowie. Gra się genialnie; rozgrywka przegniła humorem, można poszaleć z kumplem i jeszcze kupić to wszystko w dobrej cenie. Mógłbym napisać, że epilog Dead Rising 2 to głupia rzeźnia, która nie sprawi, że Wasze życie będzie lepsze. Jednak pamiętam prezentację tej gry podczas Xbox Fun Day w 2010 roku. Konrad Rawiński z Cenegi, który prezentował grę po raz pierwszy polskiej publiczności, był jak gwiazdor rocka. Tłum szalał; domagał się krwi i szatkowania zombiaków. Krzyczał, że chce więcej i wiwatował przy sadystycznych finisherach. Chcieliście więcej? Zagrajcie w Case West. //**Fax**

8.5/10

CRASH TIME IV: THE SYNDICATE

POD PEWNYMI WZGLĘDAMI LEPSZA OD GT5

txt: FAX.

XBOX 360

- WYDAWCA Anaconda
- PRODUCENT Synetic
- LICZBA GRACZY 1 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

GULASH: Eins Zwei Polizei. Drei Vier Grenadier. Funf Sechs Alte Hex. Sieben Acht Gute Nacht. Ja Ja Ja Was ist los? Was ist das? Raz nawet przypadkiem obejrzałem odcinek Cobry; Niemcy nie mają się czego wstydzić, choć i tak wolę Glinę czy Pitbulla. Gra nie jest zła, ale nikogo w tym kraju nie podpali. Można pojeździć. 5/10

Być może znacie niemiecki serial „Alarm für Cobra 11", w którym dzielni policjanci rozbijają się drogimi samochodami po autostradach i narażają życie, walcząc o przestrzeganie przepisów ruchu drogowego. Od 1995 roku wyemitowano ponad 200 odcinków, a jego popularność zaowocowała powstaniem kilku gier. Najnowsza z nich dojechała na konsolę Microsoftu.

SZYBKO I ZRĘCZNOŚCIOWO

Dla niepoznaki, na potrzeby światowej ekspansji porzucono tytuł serialu i nazwano grę „międzynarodowo". Akcja oczywiście rozgrywa się na niemieckich drogach – nie narzekam, bo jazda po nich to czysta przyjemność, a nie jak w Polsce – dziura na dziurze. Jako, że to niskobudżetowy tytuł, spodziewałem się pustego pobocza, a tymczasem dostałem całe miasto. Zaskoczenie było tym większe, że w odcinkach serialu, które miałem przyjemność zobaczyć, pościgi rozgrywały się na autostradach. Tymczasem w grze na czterech kółkach „zwiedza" się również Kolonię.

Metropolia nie jest duża i została podzielona na sektory, pomiędzy którymi trzeba przełknąć ekran ładowania danych. Najwyraźniej silnik gry nie radzi sobie z natężeniem ruchu ulicznego. Musiałem lawirować pomiędzy dziesiątkami samochodów, co bardzo mi się spodobało, bo opuszczone miasto nie byłoby fajne. Model jazdy jest zręcznościowy, dzięki czemu jeździłem niczym samochodowy kaskader. I nie straszne mi były wypadki (to niemiecka gra, dlatego za kierownicą siedzą duchy), bo nawet gdy straciłem koło, to gra doczepiała mi je w locie. I tutaj właśnie The Syndicate ma przewagę nad Gran Turismo 5, bo wozy dosłownie rozpadają się na kawałki; sypią się szyby, odpada blacha i części nadwozia. Oczywiście wykonanie pojazdów nie może równać się z dziełami Polyphony Digital, ale model zniszczeń to spory plus. Podobnie jak wrażenie prędkości i przyjemność z prowadzenia aut. A gdybym był złośliwy, napisałbym, że drzewka w Koloni wyrosły w 3D.

WOLNO I USYPIAJĄCO

Niestety gra szybko zaczyna usypiać. Choć fabuła opowiada o walce z syndykatem, co sugeruje wartką akcję, to zadania zaczynają się powtarzać. Czasami trzeba pojechać w pięć miejsc, by usłyszeć kilka idiotycznych dialogów, które nie popychają rozgrywki do przodu. Sporo tu też misji dodatkowych, ale ile można startować w wyścigach i łapać piratów drogowych? Zabrakło mi efektownych pościgów, z których zasłynął serial. Wysokiej oceny nie zapewni również brak porządnej ścieżki muzycznej, dobrych głosów aktorów i dźwięków silników.

Crash Time IV jest grą dla zagorzałych fanów serialu telewizyjnego, którzy docenią to, że część zadań opiera się odcinkach „Alarm für Cobra 11". Przez kilka chwil bawiłem się całkiem nieźle, ale gdybym miał pograć przez tydzień, to prawdopodobnie zapadłbym w sen zimowy. Zbyt nudno, zbyt przeciętnie. ■■

OCENA **5.0/10**

➕ MODEL JAZDY, RUCH ULICZNY, ZNISZCZENIA
➖ GŁOSY AKTORÓW, MISJE, ŁADOWANIE DANYCH

ALARM DLA KOBRY 11? GRACZE GO ODWOŁAJĄ

DEAD SPACE 2

txt: FAX

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA EA
- PRODUCENT Visceral
- LICZBA GRACZY 1 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

MIELU: Pozwólcie, że powtórzę – nie czekam już na Resident Evil 6 (choć Revelations na 3DS mnie zmiażdżyło). Po co, skoro jest Dead Space 2? Grafika jest cudowna, aż boję się pomyśleć, co jeszcze można wycisnąć z Xboksa i PS3. Sporo tu akcji, ale nie brakuje momentów, po których pozostaje jedynie zmienić bieliznę. Trzymam kciuki za wysoką sprzedaż. Należy się. 9/10

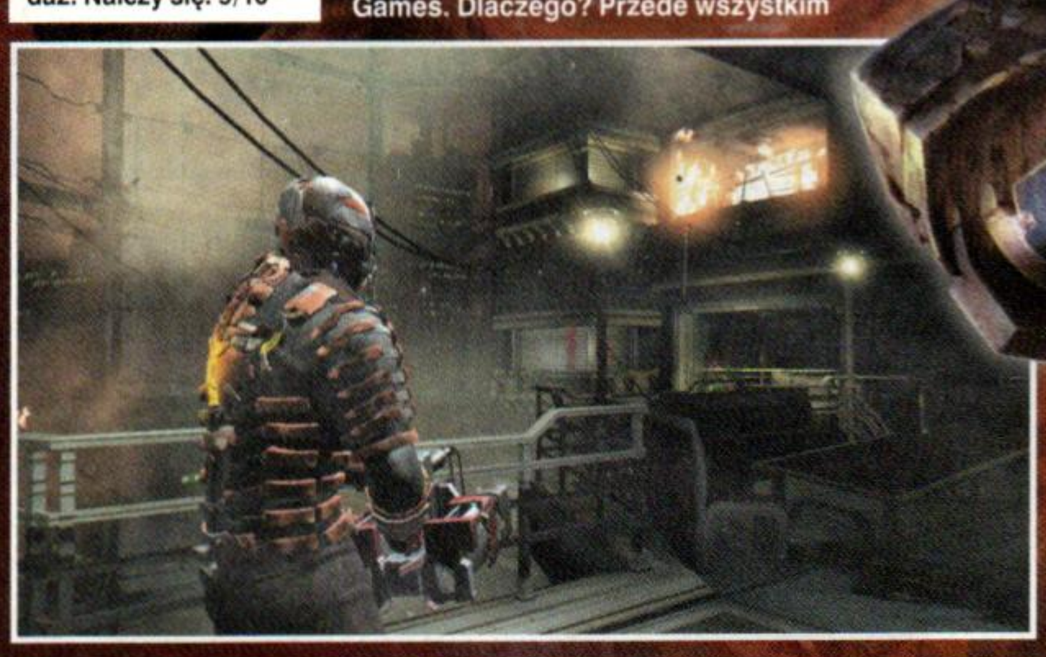
RESIDENT EVIL I SILENT HILL ZJEDZONE PRZEZ NEKROMORFY

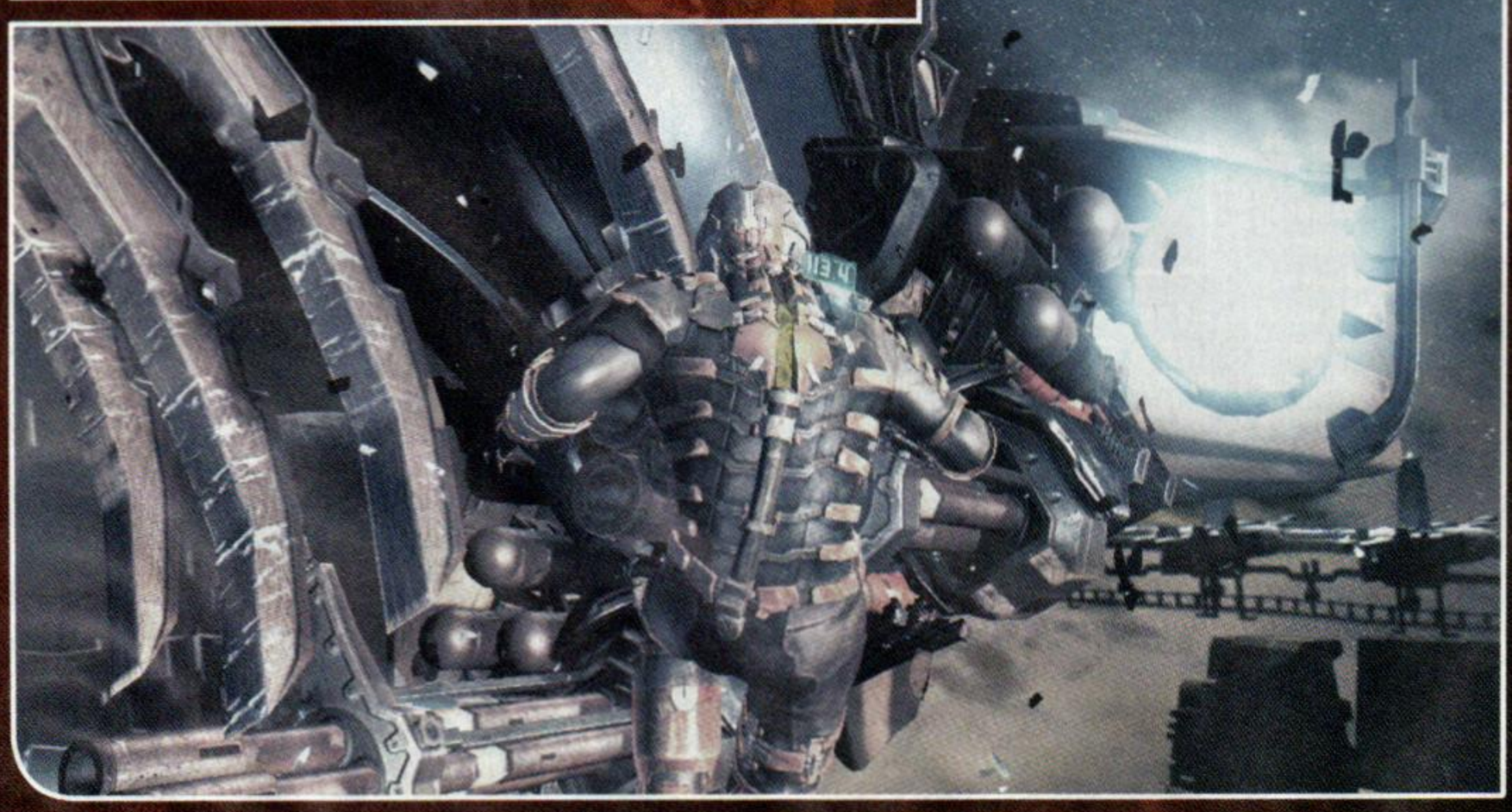
Paul Anderson zasłynął wśród fanów gier jako reżyser pierwszej części kinowej adaptacji Mortal Kombat. W kolejnych latach zmutował serię Resient Evil i zarażał widzów na wielkim ekranie. Zanim jednak na masową skalę zajął się Alice i Weskerem, wyreżyserował w 1997 roku horror Event Horizon, w którym wystąpili Laurence Fishburne i Sam Neill. Fabuła filmu opowiada o losach załogi pojazdu kosmicznego Lewis and Clark, który został wysłany z misją ratunkową na tytułowy statek Event Horizon. Twórcy Dead Space musieli znać ten film, bo ich scenariusz nawiązuje do produkcji Andersona. Jeżeli jednak miałaby powstać kontynuacja filmu, tym razem to reżyser Mortal Kombat szukałby inspiracji właśnie w Dead Space 2.

HORROR CZY STRZELANINA?

Na szczęście Paul Anderson nie zabiera się za film Dead Space, bo nie wierzę, że byłby w stanie oddać niepowtarzalny i przerażający klimat. Nie będę Was niepotrzebnie zwodził przez dwie strony recenzji i od razu napiszę, że to kapitalna gra. Znacznie lepsza od oryginału i konkurencyjnych horrorów. Gdyby Dead Space 2 ukazało się w 2010 roku znalazłby się w pierwszej dziesiątce najlepszych pozycji. Na szczęście wydawca nie ryzykował, jak to miało miejsce w przypadku pierwszej części i przeniósł premierę na bezpieczniejszy termin, w którym gra nie musi rywalizować z Black Ops lub AC: Brotherhood. I mam nadzieję, że dzięki temu i Wy zagracie w produkcję Visceral Games. Dlaczego? Przede wszystkim to nadal horror. Obawiałem się, że wydawca zmusi producenta do większego nastawienia rozgrywki na akcję, ale myliłem się. Historia Isaaca Clarke'a, rozgrywająca się trzy lata po wydarzeniach na statku USG Ishimura, straszy na wiele sposobów. Atmosfera grozy wypełnia każdy korytarz i nawet opuszczona, wolna od przeciwników miejscówka potrafi przyspieszyć bicie serca. Sugestywna gra świateł i cieni zasługuje na pochwałę, strasząc w prosty, ale sprawdzony sposób. Migotanie neonów, monitorów i zniszczonych instalacji zawsze pozostawia nieoświetlone miejsca. Starałem się je omijać, bojąc się, że w mroku czai się coś spragnionego moich wnętrzności i zazwyczaj tak było. W pewnym momencie wystarczał już tylko niezidentyfikowany hałas w oddali, bym sprawdził, czy broń na pewno jest przeładowana i gotowa do użycia. Brr.

Poziomy zostały tak zaprojektowane, by widoczność była częściowo ograniczona (dym, gaz, wyziewy z rur) – najmniejszy ruch potrafi wystraszyć. W ten sposób można również odwrócić uwagę gracza od szybu wentylacyjnego, z którego nagle wyskakuje monstrum. Wiem, że to oklepany pomysł „na zawał", ale Visceral Games nauczyli się nowych sztuczek i klimat horroru nie opuszcza drugiej części Dead Space. Wielka w tym zasługa zmiany miejscówki, bo zamiast podobnych do siebie korytarzy statku kosmicznego Isaac przemierza miasto Sprawl. To nadal mało przyjazne warunki do wycieczek krajoznawczych, bo na Tytanie (jeden z księżyców Saturna) nie ma parków, po których można spacerować, ale zwiedziłem między innymi centrum handlowe, dzielnicę mieszkalną czy szkołę połączoną z przedszkolem. Producent nie obawiał się kontrowersyjnych tematów – przygotujcie się na takie motywy, jak oglądanie matki tulącej swoje malutkie dziecko. Co w tym kontrowersyjnego? Kobieta nie zauważa (albo nie przyjmuje do wiadomości), że maluch zmutował w Nekromorfa, stając się żywą bombą... Po tej scenie długo musiałem ścierać krew z ekranu telewizora.





TYLKO DLA WIDZÓW DOROSŁYCH

Brutalność była dla mnie sporym zaskoczeniem. Początek rozgrywki to jatka na wielką skalę. Widziałem dziesiątki masakrowanych ludzi, którym nie mogłem pomóc. Słyszałem krzyki, potykałem się o zwłoki, patrzyłem jak Nekromorfy rozrywają cywilów, których władze Sprawl z góry spisały na straty. Nie oznacza to jednak, że w grze zabrakło bardziej „klasycznych" poziomów. Placówki naukowe, kopalnie, stacje badawcze i kościoły świetnie nadają się do straszenia, a w końcu zapada cisza, bo... Nekromorfy nie mają już kogo zabić. W ten sposób udało się nawiązać zarówno do klimatu pierwszej części, jak i stworzyć coś nowego i oryginalnego. Tym bardziej, że Isaaca prześladują koszmarne przebłyski z przeszłości i halucynacje. Przygotujcie się na prawdziwy, kosmiczny horror. Dead Space 2 pozwoli Wam jedynie na bardzo krótkie chwile wytchnienia i względnego spokoju.

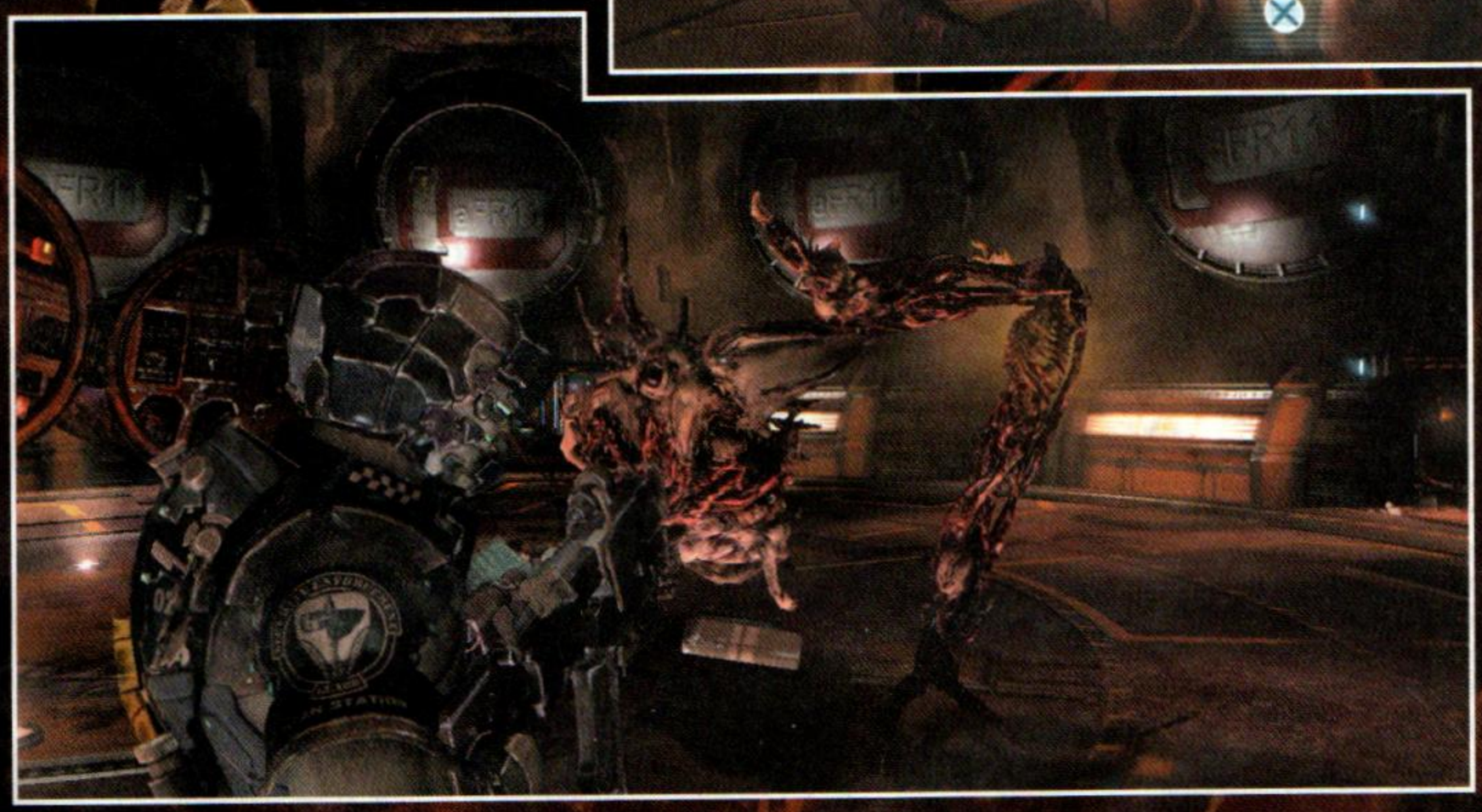
Jak przeżyć w tak ekstremalnych warunkach, przy których Ishimura wydaje się zaledwie przejażdżką nocnym autobusem? Arsenał broni czy raczej narzędzi jest ogromny, ale to nie liczba pukawek jest najważniejsza, a ich różnorodność. Nawet w typowych strzelaninach nie widziałem tak pomysłowych narzędzi eksterminacji przeciwników. Można ich ciąć na kawałki piłami, palić miotaczem, dziurawić promieniami, przybijać kołkami do ścian i tworzyć nieprawdopodobne kombinacje z telekinezą, wykorzystując zarówno fragmenty ciał wrogów jak i elementy otoczenia. Co ważne, przez całą grę przeciwnicy stanowią spore wyzwanie, stosując dość sprytne strategie. Owszem, część z nich rzuca się po prostu

DEAD SPACE: EXTRACTION Jeżeli macie w domu PS3 i X360 – kupujcie wersję na konsolę Sony. W gratisie dostaniecie celowniczek na szynach, który oryginalnie został wydany na Wii. Gonzo ocenił go na 8.5 w 127 numerze NEO Plus i na PS3 jest równie dobry.

KTÓRĘDY DO CELU? Powraca ułatwienie dla niedzielnych graczy, czyli „świetlisty szlak" wskazujący drogę. Często z niego korzystałem, czego się nie wstydzę.

MIAZGA Już jedynka była brutalna, ale to co dzieje się w dwójce to krwawa poezja. Dajcie się zabić każdemu nowemu przeciwnikowi, by zobaczyć animację śmierci głównego bohatera.

ODPORNY NA LOADING W trakcie rozgrywki nie zobaczycie ładowania danych, sprytnie zamaskowano je windami i nieco wydłużonym otwieraniem drzwi – Visceral to prawdziwi zawodowcy. Na szczęście windy działają lepiej niż w Mass Effect.



z zębiskami do gardła, ale inni czają się w mroku, by wyskoczyć na ułamek sekundy, zaatakować i ponownie się ukryć. W większych pomieszczeniach zachodzą z boku, często też skaczą z sufitów i eksplodują pod nogami. Występują w najróżniejszych kształtach i wielkościach, atakują z dystansu i bliska, ale na każdego znajdzie się sposób i odpowiednia broń. I choć starcia z Nekromorfami są niebywale grywalne, to na szczęście nie samą walką Dead Space 2 stoi. Zagadki podobnie jak w jedynce są związane z używaniem telekinezy i przestawianiem przedmiotów. Nic trudnego, szarych komórek nie trzeba zbytnio wysilać, ale i tak jest to satysfakcjonująca zabawa. Zamiast niepotrzebnie komplikować graczom życie, Visceral Games zaproponowali ciekawe zadania, jak choćby ustawienie potężnych panelów słonecznych w przestrzeni kosmicznej. Poziom trudności? Niewysoki. Efektowność? Brakuje skali. Dzięki takim pomysłom gra się nie nudzi i nie sprowadza się tylko do zwiedzania korytarzy Sprawl. Sporo tu sekcji zręcznościowych w stanie nieważkości, sekwencji QTE, a nawet korzystania z pojazdów.

DOPRACOWANA DO PERFEKCJI

Dead Space 2 to gra z najwyższej półki. Pod względem oprawy graficznej i dźwiękowej mamy do czynienia z jednym z najbardziej dopracowanych tytułów na konsole obecnej generacji. Nie ma sensu rozpisywać się nad przerażającym pięknem dzieła Visceral Games, bo nie wystarczyłoby miejsca nawet na sześciu stronach. Wystarczy napisać, że EA mają w swojej bibliotece tytuł, który zawiesza wysoko poprzeczkę na cały 2011 rok. Podkreślę zatem coś, co wydawałoby się oczywiste. Praca kamery, interfejs, zbieranie przedmiotów, celowanie i sterowanie; to kluczowe i często niedopracowane elementy w wielu dobrych grach. Dead Space 2 pod tym względem jest idealny. Nie wyobrażam sobie jak będę grał w strzelaniny TPP w przyszłości, jeśli nie zachowają one tak wysokich standardów.

Historia Isaaca Clarke'a nie kończy się na napisach końcowych. Warto zagrać ponownie, zdobyć unikalne pancerze i przedmioty, zwiedzić niedostępne za pierwszym razem miejscówki – a to nie koniec zabawy. Pozostaje jeszcze multiplayer, który może nie jest tak istotny jak w Gears of War, ale przedłuża zabawę i pozwala pobawić się również Nekromorfami. Nie oczekujcie rozbudowanych opcji na miarę Black Ops, a solidnej porcji kosmicznego wygrzewu. I tylko mam wrażenie, że na okładce gry powinien pojawić się napis: „wymagamy ukończenia Dead Space". Nawiązania do jedynki są fantastyczne, więc osoby, które jej nie skończyły będę bawiły się odrobinę gorzej niż fani oryginału. Jeżeli więc nie graliście, lepiej zacznijcie zabawę od filmu streszczającego, choć moim zdaniem to i tak trochę za mało. To wspaniale, że producent dba o fanów, ale dla osób nowych w temacie część wydarzeń będzie niezrozumiała. Być może to zachęta ze strony developera, by zagrać w jedynkę? Ja chętnie jeszcze raz ją sobie przypomnę w oczekiwaniu na kolejną część. Myśleliście, że to koniec horroru? Nekromorfy nie umierają tak szybko. Po moim ożywionym trupie! ■■

DEAD SPACE 2 TO GRA Z NAJWYŻSZEJ PÓŁKI. POD WZGLĘDEM OPRAWY MAMY DO CZYNIENIA Z JEDNYM Z NAJBARDZIEJ DOPRACOWANYCH TYTUŁÓW NA KONSOLE TEJ GENERACJI

OCENA 9.2/10

+ PIĘKNY, EFEKTOWNY I STRASZNY HORROR
– NOWI GRACZE POGUBIĄ SIĘ W FABULE

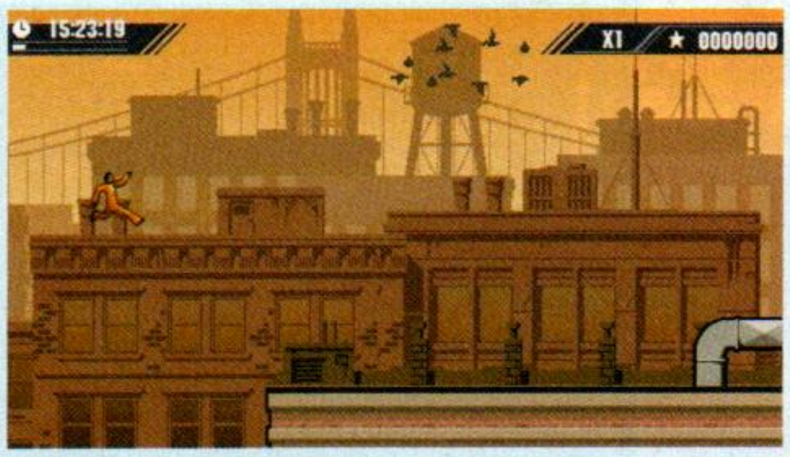
DLA FANÓW DEAD SPACE BĘDZIE TO 10/10

MULTIMORF

EA twierdzą, że skończyło się granie dla singli i teraz praktycznie każda gra musi posiadać tryb multiplayer. W Dead Space 2 powalczycie w odmianę hordy, w której klony Isaaca ścierają się z Nekromorfami. Możliwość wcielenia się w zmutowanych obcych to świetna sprawa. Gra się może i nieco dziwnie, ale na pewno zabawnie. W jakiej innej grze macie możliwość zwymiotowania na innego gracza? Brawa dla Visceral Games. Mam wrażenie, że Epic Games zbyt wcześnie pochwalili się swoją hordą w Gears of War 3, bo teraz świat będzie kopiował ich pomysł.

I MUST RUN!

▶ PS3/PSP (minis) // Gamelion // 12 zł
także na iPhone za darmo



Przyznaję się bez bicia. Nie udało mi się skończyć Mirror's Edge. Próbowałem, bo bardzo spodobała mi się stylistyka tej gry oraz unikalny pomysł na rozgrywkę. Jednak przygody Faith wymagały od gracza, by ten płynnie przechodził każdy poziom – wówczas Mirror's Edge pokazywał swoje możliwości. Co jednak jeśli ktoś utknął choćby na kilkadziesiąt sekund? Magia znikała.

W przypadku I Must Run! nie ma mowy o takich problemach. Główny bohater, jak wskazuje tytuł, musi biec. Z lewej na prawo. Najpierw ucieka z więzienia (oczywiście jest niewinny), później biegnie przez całe miasto, by uratować ukochaną. Gracz nie musi trzymać kierunku na krzyżaku, gdyż postać sama wyciąga nogi. Na czym więc polega zabawa? Trzeba skakać, walić z piąchy w przeszkody stojące na drodze (np. beczki) i wykonywać wślizgi. To na dobrą sprawę Mirror's Edge w 2D. Oczywiście ze znacznie prostszymi projektami poziomów, ale zdecydowanie bardziej wciągający. Gra jest nieziemsko trudna; początkowo walczyłem dosłownie o każdy metr w rankingach i przez pierwszy kwadrans ginąłem po kilkudziesięciu sekundach biegu. W I Must Run! najważniejszy jest refleks. Jeżeli nie uda Wam się rozbić lub przeskoczyć przeszkody, to bohater zwolni i jego prędkość będzie za mała, by oddać długi skok z jednego dachu na drugi. Mechanizmy są tu doprawdy banalne, ale właśnie w nich tkwi grywalność I Must Run!

Oprawa graficzna jest bardzo prosta (przypomina mi Another World), choć miejscówki są wystarczająco różnorodne, by nie narzekać na brak pomysłowości producenta (więzienie, metro, przedmieście, kanały itp.). Główny bohater jest znakomicie animowany, to w końcu jedyny aktor w tym skocznym przedstawieniu, dlatego został maksymalnie dopieszczony. Podobnie jak i cała gra, bo grając miałem wrażenie, że długo ją testowano i dopracowywano – tak by zawsze bawiła, nawet jeżeli gracz byłby zmuszony powtarzać rozgrywkę po raz setny. Ja właśnie tak biegłem, ginąc raz za razem i próbując dobiec jak najdalej. Banalny, wciągający i polski (mini)hit. ■■

8.0/10

N.O.V.A.

▶ PSP/PS3 (minis) // Gameloft // 20 zł
także na iPhone za darmo

Microsoft mógłby w końcu wydać przenośną konsolę, bo chciałbym mieć Halo w torbie i grać w nie zawsze i wszędzie. Przeżyłbym nawet multimedialny kombajn w kieszonkowej wersji, byle tylko Master Chief wyglądał na nim godnie. Na razie pozostaje mi PSP, na którym można pograć w „prawie" Halo za równowartość pizzy z colą.

Nie, nie pomyliłem się. Na konsolce Sony strzelałem ze znajomych giwer, rzucałem granaty i czekałem w kącie na odnowienie osłony. N.O.V.A. jest kopią Halo i to w dosłownym tego słowa znaczeniu. Nie wiem gdzie są prawnicy Microsoftu, ale moim zdaniem to podchodzi już pod kradzież własności intelektualnej. Kal Wardin ubrany jest w zbroję, którą ukradł Johnowi-117, strzela z Assault Rifle i walczy z przeciwnikami znanymi z serii Halo. Jest Brute z młotkiem; jest Elite, wykonujący swój charakterystyczny przewrót. Są pokraczne istoty z miejsca kojarzące się z Gruntsami. Nawet projekty poziomów zostały wykradzione z pierwszej części Halo, a zdarzyło mi się też wpaść na Warthoga. N.O.V.A. to przekręt na niewiarygodną skalę, ale przy okazji, to całkiem dobra gra.

FPSy nie zyskały wielkiej popularności na PSP. Wszystko dlatego, że Sony zapomniało o drugim analogowym grzybku. Trzeba się męczyć z kwadratem, trójkątem, kółkiem i krzyżykiem, by w kogokolwiek trafić. Pomaga w tym autocelowanie, które przykleja celownik do przeciwnika, jak już uda się go namierzyć. Mniej więcej po godzinie nie miałem z tym większych problemów i mogłem skupić się na samej rozgrywce, a ta może się podobać. Poziomy są różnorodne; raz jest to wnętrze statku, chwilę później dżungla, nie brakuje kompleksów wojskowych i zimowych miejscówek. Przeciwnicy są sprytni, a walka z nimi sprawia przyjemność. Nie mam też zastrzeżeń do grafiki, N.O.V.A. mogłaby nawet zostać wydana w pudełkowej wersji. Gorzej jest z dźwiękiem. Fatalne głosy aktorów, rozczarowujące piski broni i kosmicznego ścierwa – uszy więdną. Kilkanaście poziomów daje kilka godzin całkiem sytego strzelania. Polecam tę konwersję z iPhone'a, bo choć to fabularna nędza, grywalność jest wysoka i za takie pieniądze warto zagrać. //**Fax**

7.8/10

ANGRY BIRDS

▶ PSP/PS3 (minis) // Rovio // 12 zł
także na iPhone za 0,79 Euro

Pamiętam, że hardcore'owi gracze początkowo wyśmiewali Wii i Nintendo DS z powodu słabych parametrów technicznych i takich dziwactw jak kontroler ruchu, czy dotykowy ekran. Podobnie było z iUrządzeniami, których nikt nie chciał uznać za przenośne konsole.

Nie ukrywam, że ja również z lekkim uśmieszkiem pisałem o zabawkach Nintendo, przynajmniej dopóki nie opanowały całego świata. Z kolei produkty firmy Apple wrzucałem do szuflady z telefonami komórkowymi. Jednak pojawił się zupełnie nowy typ gracza, który nie wie kim jest Snake, czy Cloud Strife, ale codziennie przez kilka minut spędza czas z Angry Birds. Zespół Rovio stworzył prawdziwego potwora (kilkadziesiąt milionów sprzedanych egzemplarzy), który najpierw opanował iGadżety i telefony komórkowe, a teraz pojawił się na PSP. W czym tkwi jego fenomen?

W prostocie. Zabawa polega na wystrzeliwaniu z procy ptaków, tak by uderzyły w konstrukcje, pod którymi ukrywają się świnie (gra uzasadnia to fabularnie). Spadające elementy otoczenia muszą je po prostu zniszczyć. Równie dobrze moglibyśmy rzucać cegłami w mur, ale dzięki przyjemnej dla oka grafice, wściekłe ptaszki zdobyły popularność. To tak jak z LocoRoco, banalne mechanizmy zdziałały cuda w komiksowej oprawie. Nie bez znaczenia jest też humor, bo tylko największy mruk nie uśmieje się podczas rozgrywki. Ja w każdym razie uśmiechałem się przez kilkaset poziomów. I ciągle chciałem więcej, bo Angry Birds nie pozwalają oderwać się od PSP. Fizyka jest dopracowana do perfekcji, więc poruszenie najmniejszego kamyczka może wywołać lawinę zdarzeń, a poza tym ptaszki występują w różnych kolorach, co przekłada się na ich umiejętności. Jeden może sklonować się w powietrzu i dokonać nalotu dywanowego, a drugi tak szybko zamacha skrzydełkami, że zamieni się w pocisk artyleryjski.

Świetna grafika, proste i grywalne mechanizmy, humor i dobra cena. Czego chcieć więcej? Na pewno nie dotykowego ekranu, bo krzyżak wystarczy do miodnej zabawy. Miliony graczy nie mogą się mylić. ■■

8.5/10

HYSTERIA PROJECT

▶ PSP/PS3 (minis) // Sanuk // 5 zł
także na iPhone za darmo

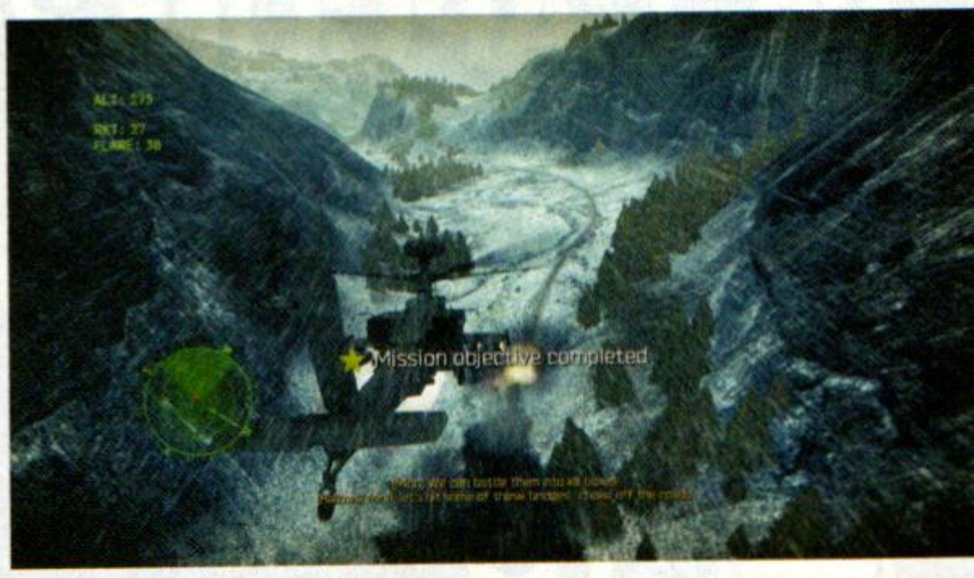
Nie do końca jestem przekonany czy Hysteria to nadal gra, czy już tylko interaktywny film. Jedno jest pewne; cieszę się, że producenci i wydawcy nie poszli drogą, którą w latach 90. zaścielił trupami Mad Dog McCree.

Oglądaliście Blair Witch Project? Tak właśnie wygląda Hysteria. Ciemny las, ujęcia kamery kręcone z ręki, atmosfera zagrożenia i nienazwane zło. Nie wiem kim jestem, gdzie jestem, ale chce mnie zatłuc facet z siekierą, skrywający twarz w cieniu kaptura, więc uciekam. Biegnę przez las, choć tak naprawdę oglądam po prostu film z perspektywy pierwszej osoby. Od czasu do czasu „gra" pozwala mi wybrać, czy mam skręcić w lewo, czy w prawo. Pojawiają się też sekwencje QTE; np. podczas skradania i szukania kryjówki musiałem na przemian naciskać kółko i krzyżyk (jeden błąd oznacza śmierć). Tak trudno było zmienić kombinację? Nie można było wykorzystać spustów albo chociaż krzyżaka, gdy zagubiony w lesie nieszczęśnik rozbraja pułapkę – na zmianę odgarniając liście lewą i prawą dłonią? Nic tylko kółko i krzyżyk na okrągło. W ogóle QTE są nieprzemyślane, a wystarczyło stworzyć bardziej dynamiczne sekwencje, by przykuć odbiorców do ekranu konsolki.

Hysteria ma swoje plusy. Dobry jest klimat, szczególnie jeśli podobał Wam się wspomniany Blair Witch Project. Można się wystraszyć, a muzyka i efekty dźwiękowe wprowadzają nastrój zagrożenia. I jest to coś całkiem świeżego wśród Minisów, ale nie w ogóle, bo gra została skonwertowana z iPhone'a. Szkoda, że autorzy nie dopracowali scenariusza, który ma straszne luki, brakuje też logiki w wielu scenach. Ginąłem wielokrotnie, nie wiedząc tak naprawdę, co zrobiłem źle, bo podpowiedzi są trudne do zrozumienia albo nie ma ich wcale. Mimo wszystko grałem, gdyż chciałem zobaczyć dokąd doprowadzi mnie Hysteria, a kilka scen jest naprawdę mocnych i przerażających. I choć interaktywne filmy nie przyjęły się w branży gier, to w ramach eksperymentu możecie sprawdzić ten kilkudziesięciominutowy horror. //**Fax**

5.0/10

WYJADACZE Ekipa Gaijin Entertainment to nie nowicjusze w temacie strzelanin udających symulacje – poprzednio dostarczyli IL-2 Sturmovik: Birds of Prey (recenzja w NEO+ #126, ocena 8.2/10).



NIE MA LIPY Bojowe śmigłowce Apache to prawdziwe maszyny śmierci – tylko popatrzcie na ładunek, jaki zabierają.

APACHE: AIR ASSAULT

OSAMA ZLOKALIZOWANY? WYSYŁAMY KOMITET POWITALNY

txt: GULASH

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA Activision
- PRODUCENT Gaijin
- LICZBA GRACZY 1-2 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Zdążyłem przywyknąć do nędznych fabuł w grach, więc i tę z Apache'a jakoś przeżyłem. W ogóle sam fakt wydania takiej gry bardzo mnie zaskoczył. Myślałem, że ten gatunek już wymarł, tak dawno nie grałem w nic podobnego. Może dlatego nie radziłem sobie ze sterowaniem. Samouczek jest trochę za krótki, ale jak już ogarnąłem temat, to srogo postrzelałem. Jak zwykle najlepsza jest kooperacja, ale online. 7/10

Działania gigantów naszego rynku w zadziwiający sposób przypominają te, które są domeną wielkich hollywoodzkich studiów. Podobnie jak w przemyśle filmowym, zyski z jednego hitu kasowego nie tylko pozwalają Kotickom filmowego biznesu na podpalanie grubych cygar studolarówkami, ale są również w stanie sfinansować kilka mniejszych, często niezależnych produkcji. O ile taki wesoły Bobby wstanie prawą nogą.

W przypadku Apacza osobie, która zgodziła się na finansowanie tej gry musiał dopisywać dobry humor. No bo kto widział, by w drugiej dekadzie XXI wieku wydać symulator śmigłowca bojowego. Na peceta jeszcze rozumiem; ludzie kupują tam specjalne kontrolery, budują sobie – jak choćby pokerzysta Michał Wiśniewski – specjalne pokoje z kilkoma monitorami i zaszywają się tam wieczorami z butelką, by uniknąć zrzędzenia żo… to znaczy oddać się zabawie. Takich osób najwyraźniej nie jest jednak zbyt wiele, dlatego Apache został wydany również na konsole. I to na płycie!

ŚMIERCIONOŚNA KUPA ZŁOMU

Apache: Air Assault to zadziwiająco porządna strzelanina z mocno zarysowanym akcentem symulacji. Co prawda misje niczym nie zaskakują – trzeba odnaleźć cel i go zlikwidować, bądź odeprzeć nagły atak wrażych śmigłowców, ale też bronić z powietrza własne jednostki (na przykład załogę zestrzelonego w mieście śmigłowca, która jest otoczona żądnymi krwi rebeliantami – normalnie Black Hawk Down) albo lecieć na miejsce akcji tuż nad ziemią, by uniknąć wykrycia przez radary. Niby nic, czego byśmy wcześniej nie widzieli – a jednak niezwykle przyjemne, bo każdy typ śmigłowca Apache (które, ku mojemu zdziwieniu, są w pełni licencjonowane przez ich producenta – firmę Boenig) pojawiający się w grze to perfekcyjne narzędzie pożogi i destrukcji. Rakiety, pociski samonaprowadzające i karabin maszynowy w sprawnych rękach poradzą sobie z każdym zagrożeniem. Czołgi, baterie przeciwpowietrzne, żołnierze z bazookami i śmigłowce nieprzyjaciela nie mają szans ze sprawnym pilotem. Akcja skacze po całym świecie, oferując spore zróżnicowanie terenu – są więc klimaty pustynne, lasy, ośnieżone góry, czy tropikalna dżungla.

Zabawa wciąga, bo po pierwsze gra jest całkiem ładna, a po drugie ma świetnie zrealizowany model fizyczny. Zapewne nigdy nie będzie mi dane polatać uzbrojonym po zęby śmigłowcem bojowym, ale jeśli ustawienie „Realistic" dla sterowania jest namiastką tego, jak skomplikowane jest pilotowanie takiej maszyny, to zwyczajnie dziękuję i pozostanę przy standardowej opcji „Training". I tak wymaga sporo wprawy, bo trzeba kontrolować wysokość, ciąg i kilka innych aspektów lotu. Chęć coraz lepszego opanowania niuansów sterowania, które rzucało wyzwanie moim palcom, była jednym z magnesów, które w niepojęty sposób przyciągnęły mnie do Apacza.

SKROMNIE, ALE SMACZNIE

Począwszy od menu, przez briefingi, a po – nazwijmy to – sposób przedstawienia scenariusza, od gry aż bije hasło „niski budżet". Odprawy podawane są w formie tekstu, nie ma animowanych wstawek, design tych elementów to straszna bieda. Wydaje mi się, że mając kilka dni, sam bym to lepiej zaprojektował. Przez to mam też wrażenie, że autorzy gry wiedząc, iż każdy gracz i tak to oleje, a większego budżetu nie dostaną, specjalnie odpuścili ten aspekt i postanowili spędzić więcej czasu dopieszczając silnik.

Apache ma nawet lokalnego koopa, z tym, że dość ograniczonego – drugi gracz zwyczajnie robi za strzelca i kieruje celownikiem. Lepszy rydz niż nic. Można też grać online w „pełnym" multi; gracze współpracują ze sobą w serii misji tworząc eskadrę. Jest też opcja, dzięki której strzelaniny zawsze zyskują w moich oczach – Free Flight, czyli szybki deathmatch z botami; w sam raz na kilka minut rozerwania się. Można też zwyczajnie sobie polatać bez strzelania. Kampania zawiera kilkanaście misji i nie pęka w cztery godziny.

Gra jak wspomniałem wygląda porządnie i nieźle brzmi. Kosztuje też trochę mniej niż inne premiery – można rozważyć, o ile ktoś ma ssanie na strzelaninę w zawieszonych nisko nad ziemią klimatach. ■■

OCENA 7.0/10

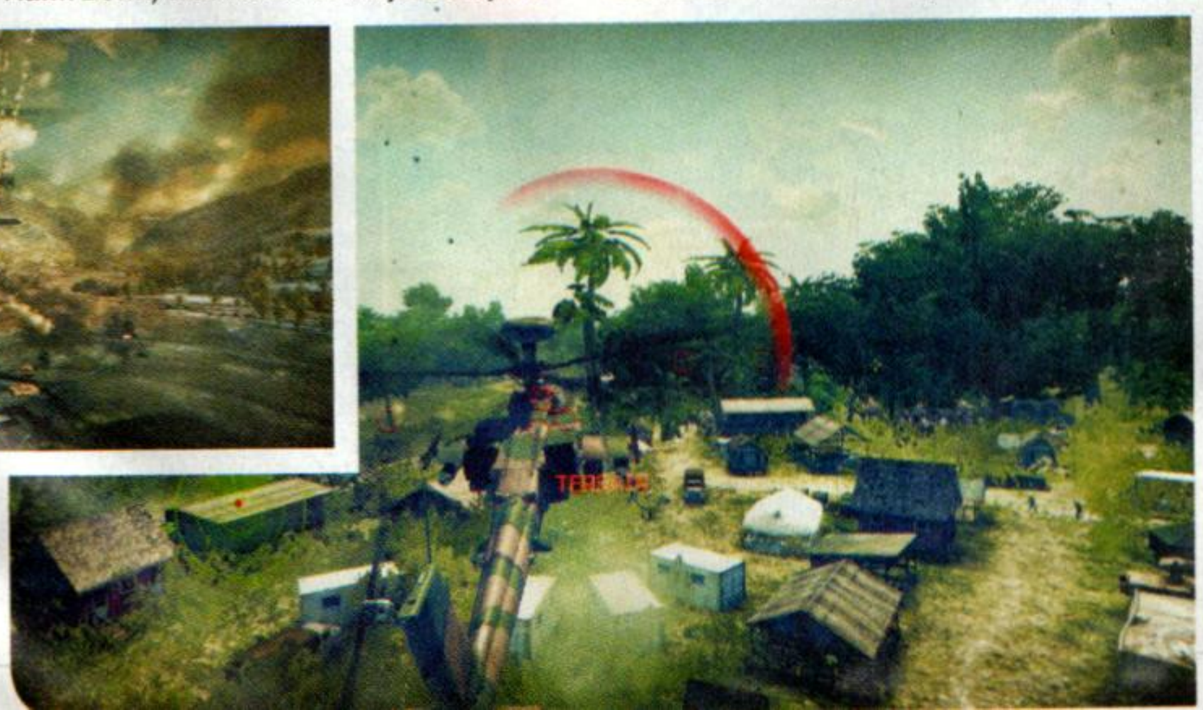
ŚWIETNY MODEL FIZYCZNY, NIEZŁA GRAFIKA, NIŻSZA CENA – DESIGN KAMPANII, CZASEM CZUĆ NISKI BUDŻET

PROBLEM? WYŚLIJ APACZE

Termowizor

Jeśli podobały Wam się momenty w Modern Warfare czy Medal of Honor, w których podglądając otoczenie przez kamerę termiczną pruło się do ludków i wrażych pojazdów z karabinu zamontowanego w specjalnym gnieździe pod maszyną, w Apaczu jest guziczek przeskakujący do tego trybu w dowolnym momencie. No i już wiem czemu te sekwencje nie były we wspomnianych grach specjalnie długie – za którymś z kolei razem już nie bawią tak samo, jak na początku. Niemniej wyglądają kozacko.

DWIE GAŁKI Sterowanie wspaniale wykorzystuje dwie analogowe gałki w padzie; można poczuć się jak prawdziwy pilot śmigłowca.



MARVEL vs. CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS

CZAS PRZYWRÓCIĆ MORDOBICIA MAINSTREAMOWI

txt: MIELU

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA Capcom
- PRODUCENT Capcom
- LICZBA GRACZY 1-2 (2)
- PREMIERA 18 lutego
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■□

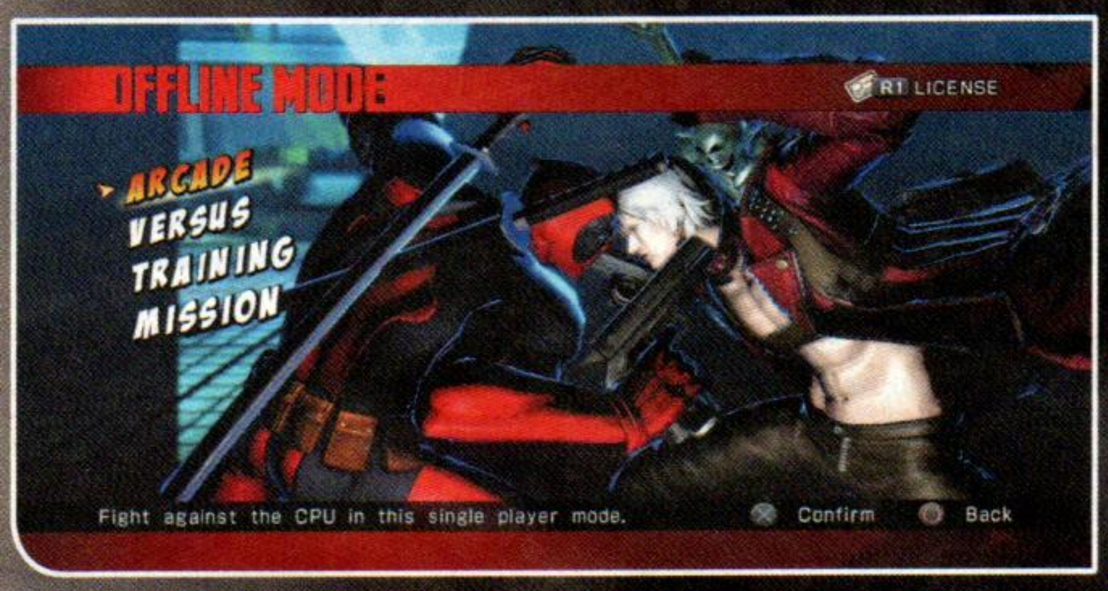
GULASH: Piękna i przemiodna. Będą grał przez rok i tłukł chłopaków w redakcji. 9/10

Są gry, których twórcy trzy czwarte dnia ciężko harują, a przez resztę czasu modlą się do bogów gamingu o obdarzenie ich dzieła X-Factorem – czymś, co nada grze magii i wywinduje ją do ekstraklasy. I jest też Marvel vs. Capcom, który X-Factorów ma kilka.

SYSTEMOWY CZYNNIK X

Pierwszy – dosłowny, jest elementem systemu walki. Można by go opisać jako połączenie Focus Attack Dash Canceling ze Street Fighter IV z Rage Mode z Tekken 6. Po polsku – po aktywacji X-Factor, postać odzyskuje trochę zdrowia (czerwony pasek energii zmienia się w żółty), staje się szybsza i silniejsza. Ponadto aktywując ten tryb można przerwać dowolny atak, w tym nawet Hyper Combo. Po co przerywać atak? Po to, by móc znienacka wyprowadzić inną kombinację albo poprawić kolejnym hyperem i w efekcie zadać większe obrażenia.

Brzmi skomplikowanie? Spokojnie, nie jest. Aby wejść w ten tryb, należy nacisnąć wszystkie cztery przyciski ataku jednocześnie, albo przy domyślnym ustawieniu przycisków – R2 i X (RT i A).



Prościzna, a najlepsze jest to, że można go odpalić w dowolnym momencie. Jest tylko jedno ograniczenie – X-Factor można użyć zaledwie raz w trakcie walki. Kiedy go wykorzystać? Z jednej strony dobrze zachować go na końcówkę, jako ostatnią deskę ratunku. Z drugiej, można z niego skorzystać przeciwko najsilniejszemu z trójki przeciwników, by go szybko wyeliminować i błyskawicznie ustawić całą walkę. Trzeba jednak pamiętać, że rywal może skontrować, samemu odpalając ten tryb.

Nie sposób dziś wyrokować, jak ten element systemu walki przyjmą gracze – czy pokochają go, czy znienawidzą po miesiącu grania. Wprowadza ważny element strategii, bez jakiego nie może obejść się porządne mordobicie. Decyzja o tym, kiedy aktywować X-Factor jest kluczowa dla całego pojedynku. Poza tym jest znacznie łatwiejszy do ogarnięcia, niż dajmy na to wspomniany wcześniej Focus z SFIV, więc nie tylko mistrzowie mordobić będą mogli zrobić z niego użytek.

PROSTSZE, ALE NIE GORSZE

Może narażę się ortodoksom, ale seria MvC zawsze była odrobinę łatwiejsza do ogarnięcia niż Street Fighter. Jeśli więc czwarty uliczny wojownik napalił Was na tego typu gry, ale odrzucił wysokim poziomem trudności, czy trudnymi do wykonania kombinacjami, Fate of Two Worlds jest dla Was. Przystępność jest drugim X-Factorem Marvel vs. Capcom 3. Bawić się może niemal każdy – obojętne, czy gra w bijatyki dla zabawy, traktuje je jako party-games, czy jest maniakiem gatunku.

System walki uproszczono w stosunku do „dwójki". Są tylko trzy podstawowe ataki – słaby, średni i mocny, bez rozróżnienia na ręce i nogi. Dodano za to jeden nowy zwany Exchange. Służy on głównie do wybijania przeciwnika w powietrze, czyli to taki mortalowy uppercut, tylko nie trzeba trzymać dołu na krzyżaku/analogu. Głównie, bo ma jeszcze dodatkowe zastosowania. W połączeniu z innymi atakami owocuje ciosami specjalnymi, ale dotyczy to tylko kilku postaci (m.in. Kapitana Ameryki). Służy także do zmiany wojownika w trakcie powietrznego combosa – wchodzący do walki kontynuuje oklepywanie przeciwnika w locie. To myk chętnie stosowany przez konsolę na wyższych poziomach trudności.

SYSTEM WALKI UPROSZCZONO W STOSUNKU DO „DWÓJKI". SĄ TYLKO TRZY PODSTAWOWE ATAKI – SŁABY, ŚREDNI I MOCNY, BEZ ROZRÓŻNIENIA NA RĘCE I NOGI

Większość ataków specjalnych – i dotyczy to wszystkich postaci – wyprowadza się robiąc analogiem ćwierćkółko (dół, dół-skos, przód/tył) lub zetkę (przód/tył, dół, dół-skos) i dokładając przycisk ataku. A żeby wykonać hyper combosa, wystarczy do powyższych kombinacji dołożyć drugi przycisk ataku. System jest zatem w miarę uniwersalny, ale to nie oznacza, że każdą postacią gra się tak samo. Do tego elementu dojdziemy za chwilę, teraz jeszcze chciałbym wspomnieć o uproszczonym systemie walki.

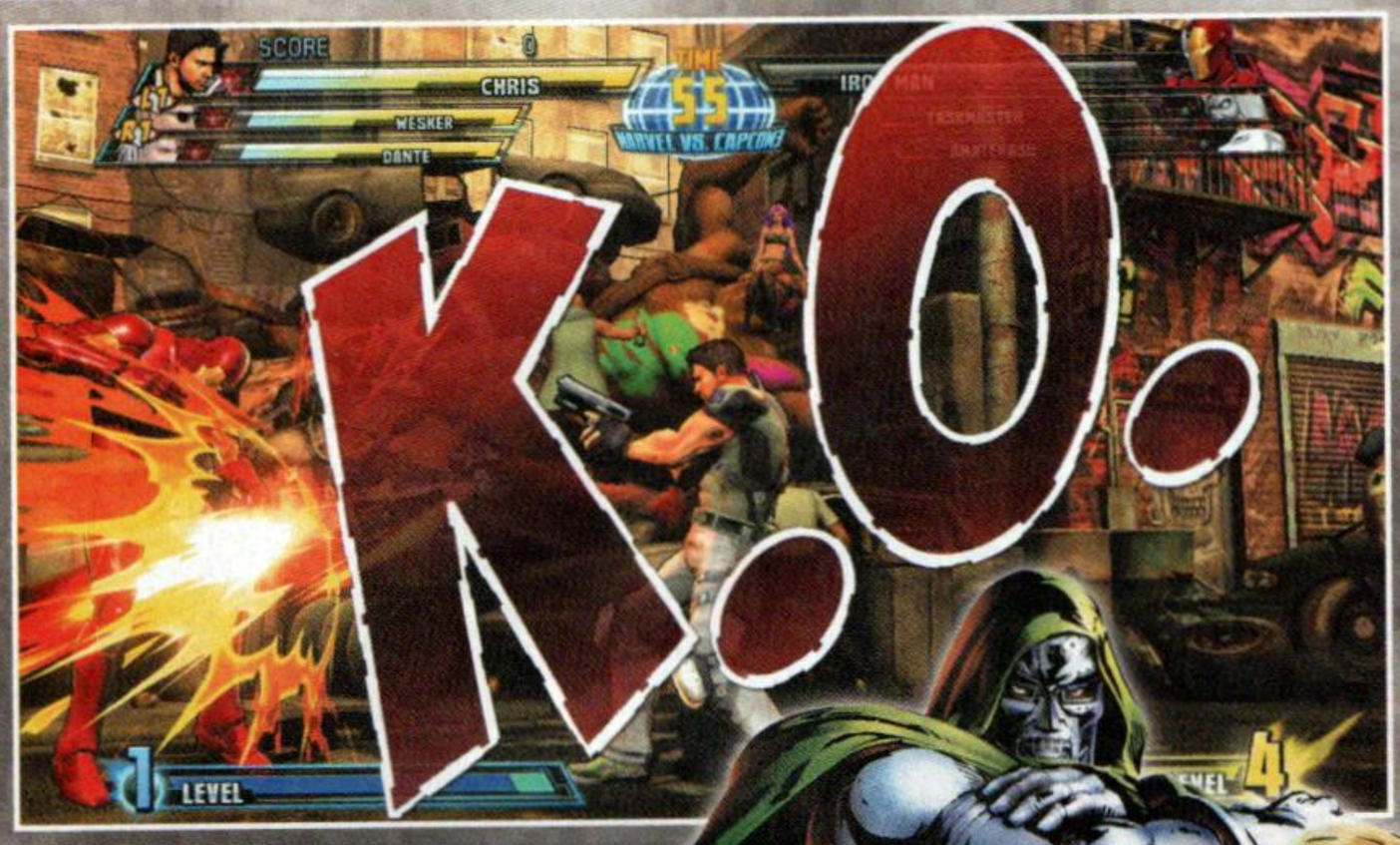
JEDEN PRZYCISK

Przed każdą walką gracz decyduje, czy użyć normalnego sterowania, czy uproszczonego. W tym drugim przypadku, odpada wykonywanie ćwierćkółek i zetek. Jeden przycisk służy odpalaniu ciosów specjalnych, pod drugi przypisane są hypery, jest też Exchange. W ten sposób nawet totalny laik może widowiskowo walczyć („I know kung-fu!"), ale ceną za takie rozwiązanie jest mocno zredukowana liczba możliwych do wykonania ataków. Niektóre postacie tracą nawet trzy czwarte ruchów, więc zapomnijcie o pokonaniu

NIEPODOBNI Fax nie miał racji, Dante i Deadpool nie są do siebie podobni. Ten drugi ma mniej różnorodne ciosy i nie używa aż tylu broni. To samo z Hulkiem i She-Hulk – dziewczyna więcej rzuca, niż bije. Arthur nie może dashować, Storm potrafi latać, a Chris słabo sobie radzi z atakami z powietrza.

JĘZYKI W opcjach ustawia się kto jak ma mówić. Herosi Marvela po angielsku, Capcomu po japońsku, wszyscy tym samym językiem, można też ustalić własną kombinację.

CZWARTY ZAWODNIK Phoenix jako jedyna potrafi odrodzić się z pełnym paskiem energii, a nawet większą mocą – jako Dark Phoenix. To jakby mieć czwartego zawodnika w drużynie! Trzeba jednak spełnić trudny warunek. Jean musi być ostatnią niepobitą postacią z ekipy, a pasek hyper musi być aż na piątym poziomie. Taka sytuacja rzadko się zdarza, ale też o to chodziło, by nie nadużywać tej mocy.



mistrza albo przejściu gry na hard i very hard. Poziomów trudności jest pięć i wydają się być lepiej zbalansowane niż w SFIV, gdzie nawet na easy walka z Sethem wyciskała łzy złości mordobiciowym casualom. Marvel vs. Capcom 3 jest „przyjazna dla n00bków" i dzięki temu ma szansę zarządzić jako gra imprezowa. Śmiechu w redakcji było co niemiara, gdy co chwila odpalaliśmy oczojebne hyper combosy i wyprowadzaliśmy absurdalnie wyglądające kombinacje, przy których ekran rozbłyskiwał tysiącami kolorów.

Hardcore'owcy nie mają co psioczyć na Capcom za wprowadzenie sterowania Simple, bo minusów tego rozwiązania wskazać nie sposób, a plusów jest sporo. Wymienić? Spoko: gra sprzeda się lepiej niż SFIV, co zachęci Capcom do zaryzykowania i wydania nowych odsłon mniej mainstreamowych mordobić (np. Darkstalkers); bijatyki znów staną się popularne, coraz więcej osób będzie grać, a część z nich spróbuje zostać prosami – będą nowi do lania albo podziwiania; gracze korzystający z Simple nie będą parowani w multiplayerze z osobami grającymi „normalnie", więc obejdzie się bez płaczu, że walczy się z „cziterami"; wreszcie – to ważne, choć rzadko o tym pamiętamy – będą mogły zagrać również osoby niepełnosprawne.

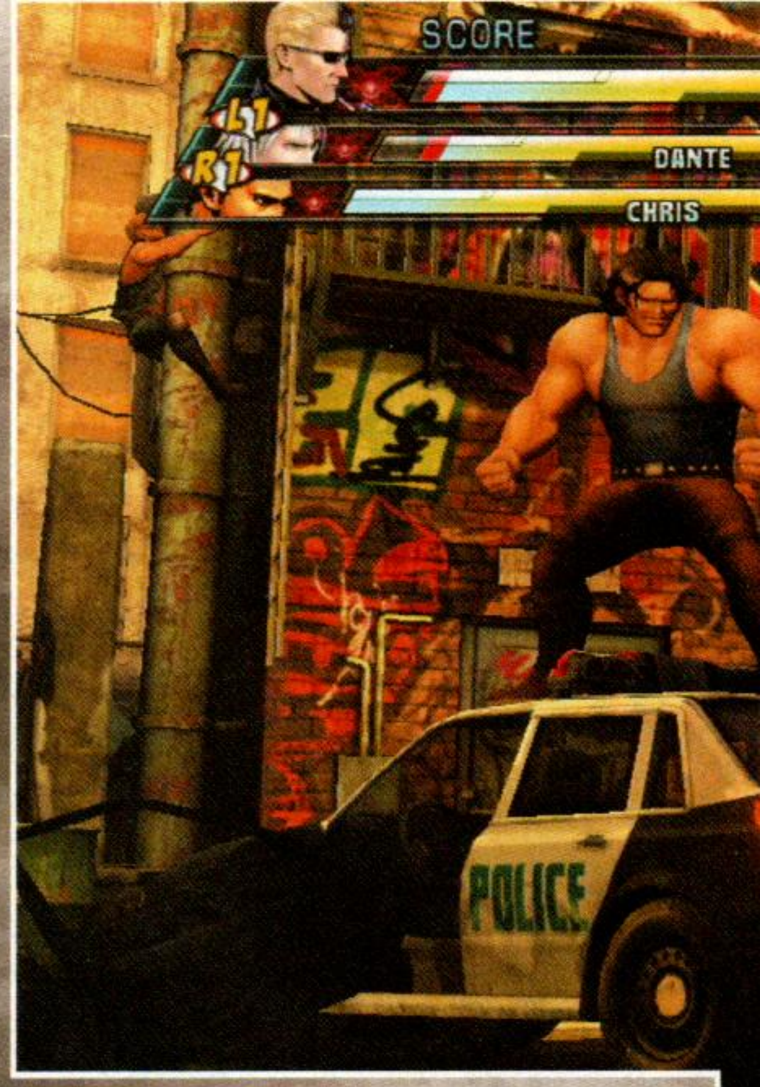
Liczę, że wszelkie głosy krytyki tego rozwiązania szybko ucichną i stanie się ono obowiązującym standardem w grach z tego gatunku. Twórcy Mortal Kombat słyszą?

FACECI (I LASKI) W RAJTUZACH

To że gra jest uproszczona w stosunku do „dwójki", czy łatwiejsza do ogarnięcia niż SFIV, nie oznacza, że łatwo w niej rządzić. Nie wierzycie? Odpalcie grę na najwyższym poziomie trudności i pożegnajcie się z paskiem energii. A raczej z trzema, bo w Marvel vs. Capcom 3 walczy się w systemie trzech na trzech. Możliwość obicia gąb herosom komiksów Marvela i gier Capcomu jest kolejnym X-Factorem tego tytułu. Z jednej strony są m.in. Ryu, Akuma, Chun-Li, ale też C.Viper z SFIV, Chris i Wesker z RE5 (w pierwszym DLC

MOI FAWORYCI

Nie potrafię zliczyć ataków Dantego. W walce używa Ebony & Ivory, Cerberusa, Alastora, Agni & Rudrę, Nevan, Kalinę Ann, Shotguna, Artemis... Nawet nie pytam, gdzie trzyma te zabawki. Ponadto przemienia się w demona (Devil Trigger). Od początku wydaje się przegięty, a tak naprawdę poznałem może dwadzieścia procent jego ciosów. Tak samo jest z Weskerem – jest superszybki i silny, teleportuje się, ale trzeba poćwiczyć, by wycisnąć z niego coś sensownego. Spidey wydaje się mocny, jednak czasami trudno go kontrolować, bo dużo buja się na sieci. Intryguje mnie M.O.D.O.K., który nie podskakuje, tylko ciągle lata. Trzyma przeciwnika na dystans i ma dziwne ataki przyspieszające ładowanie paska hyper.



CZTERY STROJE Każdy ma ich tyle. Spidey w czarnym kostiumie wygląda kozacko. Chris ma włosy zafarbowane na blond i ciemną skórę. Niecodzienny to widok, rzadko też widzi się Chrisa i Weskera w jednej drużynie.

PIERWSZY SKŁAD I REZERWOWI

Przed walką wybiera się trzy postacie, z czego dwie czekają poza areną i wchodzą na zmianę (trzeba przytrzymać L1/LB lub R1/RB) albo wpadają tylko na chwilę, zadają jeden cios i uciekają, czyli asystują. Do wyboru są trzy rodzaje asyst. Trzeba je poznać, bo niektórzy, jak np. Deadpool atakują w górę pod kątem 45 stopni, więc nie opłaca się ich wzywać na arenę dopóki przeciwnik znajduje się na ziemi. Rozgryzienie kto jest dobry do walki jako główna postać, a kto do asystowania, zajmie sporo czasu. Chris i Doom mają mocne wejścia.

dołączy odświeżona Jill – nie będzie już wzywać zombiaków do pomocy, tylko załatwi przeciwników superszybkimi, akrobatycznymi kopniakami), Spencer z Bionic Commando, Dante i Trish z Devil May Cry, Viewtiful Joe i Amaterasu z gier śp. Clover. Z drugiej Spider-Man, Magneto, Wolverine, Captain America oraz mniej znani i lubiani (anty)bohaterowie – M.O.D.O.K., czy She-Hulk. Nie każdemu taki skład przypadnie do gustu, mi zabrakło Gambita, Venoma, Cammy oraz Kena, ale może przestanę za nimi tęsknić, gdy porządnie ogram każdą postać. To szalenie trudne zadanie, bo walczących jest w sumie trzydziestu sześciu (czterech trzeba odblokować), a już zapowiedziano dodatkową dwójkę w DLC (wspomniana Jill i Shuma-Gorath, którym nikt nie grał w MvC2).

Nie skreślajcie Spencera, bo jego bioniczne ramię jest doskonałe do błyskawicznego skracania dystansu – idealne na wesołków spamujących z daleka hadoukenami. Łapa potrafi chwycić przeciwnika znajdującego się na drugim krańcu ekranu, więc bohater Bionic Commando w rękach wprawnego gracza może zarządzić. Haggar jest ogromny, ale dużo szybszy niż Hulk, o zamulającym Thorze nie wspominając. Nie przekonałem się do kolosów, czyli wyżej wymienionej trójki plus trio Dr Doom, Sentinel i Dormammu, niemniej są całkiem przydatni jako postacie asystujące, wchodzące do walki na sekundę lub dwie i sprzedające przeciwnikowi potężnego gonga.

HAJPA, HAJPA!

Najciekawsze są zupełnie niepozorne postacie. Viewtiful Joe Anglosasi nazwaliby „pain in the ass", bo jest niski i trochę trudniej go trafić niż inne postacie, a do tego drań jest bardzo szybki i potrafi wykonać potrójny skok, więc sprawdza się na ziemi i w powietrzu. Ja jednak wolę Amaterasu, czyli boską wilczycę z Okami, która skojarzyła mi się z Leiem z Tekkena, a to dlatego, że zmienia bronie niczym słynny policjant style walki. Miecz jest dobry do ofensywy, bicz do trzymania wroga na dystans. A do tego Ammy ma hypery na cały ekran, czyli nie bardzo jest gdzie się schować lub uskoczyć przed tymi potężnymi atakami. Wiele postaci uderza np. tylko w linii prostej, natomiast wilk wykazuje więcej inwencji w kąsaniu rywali.

Pasek hyper combo ładuje się, gdy postacie zadają i otrzymują ciosy. W sumie może się on zapełnić aż pięciokrotnie. Najsilniejsze hypery mają poziom trzeci, ale pasek ładuje się na maksa, by odpalać ataki jeden za drugim. Osoby cierpiące na epilepsję nie powinny grać, a już na pewno nie powinny oglądać tych combosów w akcji. Ekran rozbłyskuje jak po ataku Pikachu, nawet nie wiadomo kiedy postacie zadają przeciwnikowi aż do czterdziestu ciosów (Dante, Zero), chociaż to i tak małe piwo przy tym, co dzieje się, gdy odpala się hypera drużynowego. Kompletny chaos, nic nie widać, trzy postacie jednocześnie zadają ciosy. Przeciwnik ma przerąbane, chyba że wykona blok. Jakkolwiek potężnie hypery wyglądają, można je przerwać atakiem wyprowadzonym w dobrym momencie albo zablokować. Nic tak nie pozbawia złudzeń o byciu wielkim wojownikiem, jak walka z konsolą blokującą niemal każde takie combo. Trzeba nauczyć się, kiedy je odpalać – np. tuż po wybiciu przeciwnika w powietrze. Przede wszystkim należy uważać, by nie nadziać się na taki atak ze strony rywala, zwłaszcza gdy zaprosi się na arenę pomocnika, bo postacie asystujące zbierają podwójną ilość obrażeń. Dobrze, że ich energia życiowa regeneruje się, gdy nie uczestniczą w walce.

Nie chcę dłużej przynudzać o systemie, zainteresowanych odsyłam do wyczerpującego poradnika na YouTube. Wspomnę tylko, że HARDCORE'OWCY NIE MAJĄ CO PSIOCZYĆ NA CAPCOM ZA WPROWADZENIE STEROWANIA SIMPLE, BO MINUSÓW TEGO ROZWIĄZANIA WSKAZAĆ NIE SPOSÓB

sowanych odsyłam do ramek po dodatkowe szczegóły i przemyślenia na ten temat, a teraz już czas najwyższy napisać, dlaczego Marvel vs. Capcom 3 pomimo licznych X-Factorów nie zasługuje na miano najlepszej bijatyki 2D tej generacji.

PIĘKNA NIEDOSKONAŁOŚĆ

Capcom już przy RE5 udowodnił, jak bardzo lubi płatne DLC, oferując za kasę nie tylko dodatkowe stroje, ale także tryb mulitplayer. Mając w pamięci, co działo się ze Street Fighter IV, spodziewam się co najmniej kilku DLC z postaciami do MvC3. Na Jill i Shuma-Gorath się nie skończy. Dodatkowych aren też nie może zabraknąć, bo w podstawce jest ich zaledwie osiem. Malutko. Są śliczne, ale nie tak mistrzowskie jak w Street Fighter IV, gdzie np. fala uderzeniowa po potężnym ciosie w ziemię przewracała gapiów. Preferowałbym bardziej stonowaną paletę kolorów, w Asgardzie jest zbyt cukierkowo i tak jasno, że wypływały mi oczy. Ale za nic nie zamieniłbym cudownych postaci na troglodytów z SFIV. W obu grach dwuwymiarowe sprite'y zastąpiono trójwymiarowymi modelami, pokrytymi komiksowymi teksturami, jednak w MvC3 wojownicy nie mają przerośniętych mięśni, stóp jak Yeti (patrzę na ciebie, Ryu) i nie robią durnych min. Gra wygląda jak Tatsunoko vs. Capcom w HD. To była dobra wprawka przed Marvelem (w obu są m.in. Chun-Li, Morrigan i Viewtiful Joe). Szkoda, że nie zabrano stamtąd Sokiego, bohatera Onimushy. Szkoda też, że nikt w to nie grał, bo TvC wyszło na Wii.

Marvel vs. Capcom 3 wygląda cudownie, a oglądanie w akcji znanych postaci, wykonujących znajome ruchy (zwłaszcza Dantego wymiatającego broniami znanymi z serii Devil May Cry), jest orgią dla oczu. Tak samo cztery filmy (intro), w których zobaczycie m.in. Magneto zabierającego wirusa Weskerowi! Błagam o taki serial animowany! Żeby nie było zbyt miło, zakończenia całkowicie słabują. Zamiast filmów dostajemy raptem dwa obrazki z komiksu, przedstawiające zazwyczaj głupią scenkę. Dante odgraża się Ghost Riderowi, że go zaraz zleje, a Joe kręci reklamę i trzeba robić duble, bo chłopak gada jakieś bzdury. Wolałbym zobaczyć filmik, na którym pokazane byłoby co Dark Phoenix zrobiła z herosami po zabiciu głównego bossa. Nie mogę o nim pisać, bo zabrania mi embargo. Powiem tylko, że jest tani i zanim przyjdzie mu sklepać maskę, trzeba najpierw pokonać Dooma obdarzonego mocami Silver Surfera i jeszcze pewnego ziomka. Później do walki staje ten kolos, przed którego ciosami prawie nie ma jak się schować.

VERSUS PONAD WSZYSTKO

Gra nie oferuje wiele oprócz versusa – można przechodzić tryb fabularny, jednak zniechęcają do tego marne zakończenia. Co jeszcze? Trening i misje, w których trzeba wykonać określone ciosy i combosy, czyli de facto uczy się dzięki nim systemu i poznaje postacie. A poza tym nic, żadnego rozbijania samochodów na czas, ani piłki plażowej. Szkoda – jakieś minigry zawsze się przydają. W tej chwili Marvel vs. Capcom 3 nastawiona jest na walki między graczami (on- i offline) – nie jest to bajka na długie godziny dla samotnika. A jeśli Capcom chce robić takie gry, chyba czas najwyższy, by najpierw sprawdzili FIFĘ, a dokładnie jak rozwiązano problem zmiany obłożenia przycisków w mgnieniu oka tuż przed meczem. Takie coś znacznie ułatwiłoby życie na imprezach, a właśnie na bibkach będę grał od teraz w Marvel vs. Capcom 3. Street Fighter IV jest wciąż lepszym mordobiciem, ale jako party game przegrywa z młodszym bratem z kretesem. ■■

OCENA **8.7/10**

+ SIMPLE, PRZYSTĘPNOŚĆ, GRAFIKA, DUŻO FAJNYCH POSTACI
– MAŁO AREN, MAŁO TRYBÓW, KIEPSKIE ZAKOŃCZENIA

DRUGI KNOCK-DOWN. CZY PRZY SF X TEKKEN BĘDZIE NOKAUT?

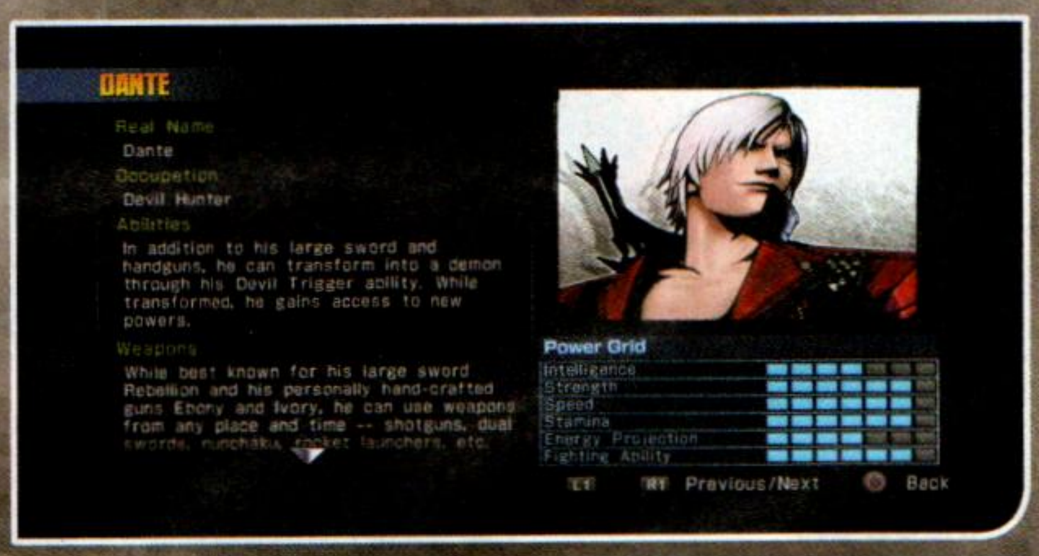
ODPOCZYWAJĄC OD SINGLA CZYLI TRENING, MISJE I ONLINE

Marvel vs. Capcom 3 ma niewiele do zaoferowania poza singlem i versusem. Oto, co powinniście wiedzieć o pozostałych trybach.

Powyższy screen pokazuje jak wygląda arena treningowa, ale akurat pochodzi z trybu misji. Chodzi w nim o to, by wykonać zadane przez grę ciosy lub kombinacje. Nie widziałem nigdzie szczegółowej informacji, co mam wciskać, by wyprowadzić cios/combosa, więc za każdym razem nurkowałem w menu, tam szukałem listy ruchów i dopiero wtedy powracałem do gry. Skutecznie zniechęciło mnie to do zabawy. Jedna łatka poprawi ten niedogodny system, niemniej na razie nie mam ochoty tam zaglądać.

I bez treningu/misji nauczyłem się korzystać z Push Blocka. Trzymając tył (blok), naciska się trzy przyciski ataku, a postać nie tylko blokuje, ale też odpycha przeciwnika na ponad pół długości ekranu. Przydatne, ale uwaga – Push Block może zostać boleśnie skontrowany, choć to wyższa szkoła jazdy i laicy nie powinni się obawiać, że ich koledzy–casuale zrobią im kuku na imprezie.

W menu głównym można nacisnąć R1/RB, by zobaczyć kartę z informacjami na temat rozegranych walk, liczbą zwycięstw i porażek itp., a także ustalić trzy ulubione drużyny, by później przy wyborze postaci móc skorzystać ze skrótu i szybko je wybrać. W trybie online gra będzie prowadziła podobną statystykę, a do tego zapamięta, jeśli gracz rozłączy się przed zakończeniem walki. Quitterzy są zmorą rozgrywek sieciowych nie tylko w mordobiciach, a Capcom wpadł na fajny pomysł, jak sobie z nimi poradzić. Gra zbierając statystyki takiego gagatka, może uznać, że gość przesadza i czas najwyższy uwolnić od niego normalnych graczy. Nicpoń będzie w przyszłości parowany z jemu podobnymi quitterami, więc na własnej skórze przekona się jak to jest, gdy ktoś się rozłącza tuż przed zakończeniem pojedynku. Niezły pomysł, choć istnieje niebezpieczeństwo, że jak komuś padnie prąd albo konsola, to ucierpi na tym podwójnie, bo zostanie uznany za quittera.



BIOGRAFIE POSTACI Można się z nich dowiedzieć się, w jakim komiksie/grze zadebiutowały i kiedy. Za punkty zebrane podczas gry można kupić rysunki, trójwymiarowe modele postaci i inne mało ciekawe przedmioty. Takie sobie bonusy, mogło być lepiej.

ILOMILO

KOPIA LITTLEBIGPLANET? RACZEJ ECHOCHROME

txt: FAX

XBOX 360 /XBLA, 800 MSP

- WYDAWCA Microsoft
- PRODUCENT SouthEnd
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Ilomilo za słodką grą dla dorosłych? Fax ogląda anime i namiętnie gra, a pisze takie rzeczy. Nie wiecie kto jest odbiorcą tej bajki? Ja i moja żona. Tak samo jak jesteśmy odbiorcami LittleBigPlanet 2. Nie pamiętam, by ktoś nazywał tę grę zbyt słodką dla dorosłych. Fajnie pogłówkować w tak słodkich klimatach, ale ilo i milo nie są aż tak fajni jak uszytki. 7/10

Wyjaśnijmy to sobie na początku. Ilomilo nie ma nic wspólnego z LittleBigPlanet, choć spotkałem się z wieloma opiniami, że to odpowiedź Microsoftu na produkcję Media Molecule. Przygody ilo i milo to przede wszystkim gra logiczna, w której trzeba wykazać się wyobraźnią przestrzenną, choć z pozoru wygląda jak platformówka. Podobieństwo do LittleBigPlanet dotyczy przede wszystkim ciepłej kolorystyki i zabawnych projektów świata, ale w Ilomilo nie znajdziecie edytora poziomów, a każda miejscówka opiera się na tym samym pomyśle. Nie ma tu takiej różnorodności jak w przygodach uszytków.

DO GÓRY NOGAMI

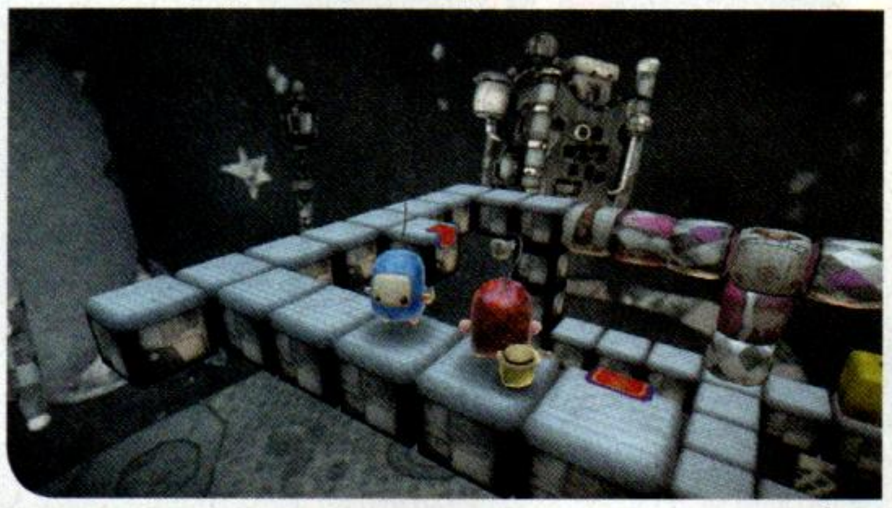
Ilomilo na pierwszy rzut oka wygląda jak Echochrome w wersji dla dzieci. Tak samo jak w grze Sony plansza zawieszona jest w przestrzeni, a bohaterowie posmarowali stópki klejem, więc mogą poruszać się po niej również do góry nogami. Nie bawimy się tutaj jednak złudzeniami optycznymi, lecz bezpośrednio kierujemy ilo i milo. Skrzaty są szczęśliwe tylko razem – ciężko powiedzieć, czy producent rozróżnia w ich przypadku płeć, więc gra może, ale nie musi być poprawna politycznie. Oczywiście gubią się nieustannie i gracz musi ponownie je połączyć. Nie będzie to takie łatwe, bo droga nie wiedzie tylko „w przód i przód" i trzeba się zdrowo nakombinować. Sporo tu przestawiania kwadratów blokujących przejście, uruchamiania prostych mechanizmów i wykorzystywania faktu, że plansze są w 3D, więc można poruszać się po każdej ścianie klocków, z których zbudowane są poziomy. Na szczęście kamera spisuje się znakomicie i pozwala rozejrzeć się po całej miejscówce, więc nawet jeżeli początkowo może wydawać się, że nie ma przejścia, wystarczy dobrze rozejrzeć się, by dostrzec rozwiązanie problemu. Istotne jest również to, że w dowolnym momencie można przełączać się pomiędzy ilo i milo. Ich kooperacja jest kluczem do sukcesu. Brakuje Wam rozsuwanego mostu? Na pewno może znaleźć go druga postać i podrzucić partnerowi. Współpraca bohaterów jest siłą napędową Ilomilo, co sugeruje już sam tytuł gry.

PRZESŁODKO I PRZEŚLICZNIE

Jestem przekonany, że graliście już w podobne logiczne łamigłówki, ale z pewnością żadna z nich nie była tak urocza. Oprawa jest bajkowa, zarówno w sferze dźwiękowej jak i graficznej. Od pierwszych chwil czuć lekki, magiczny klimat tej przygody, w której nie brakuje przedziwnych stworzeń i zabawnych scenek. Pierwsze poziomy są łatwe, ale to tylko samouczki. W kolejnych rozdziałach trzeba wykazać się sporą pomysłowością i wyobraźnią. Najmłodsi gracze zwyczajnie sobie nie poradzą ze skomplikowanymi planszami. Być może dlatego wprowadzono kooperację.

Ilomilo wystarcza na kilka dłuższych wieczorów; są wyśrubowane rankingi, sporo

STEROWANIE HYBRYDOWE **Dlaczego Kinect nie może pojawiać się w grach jako kontroler dodatkowy, a nie obowiązkowy? Obracanie planszami za pomocą gestów świetnie sprawdzałoby się w Ilomilo. Wyobrażam to sobie tak, że stworkami kierowałbym za pomocą zwykłego pada, a naciśnięcie np. spustu aktywowałoby Kinect.**

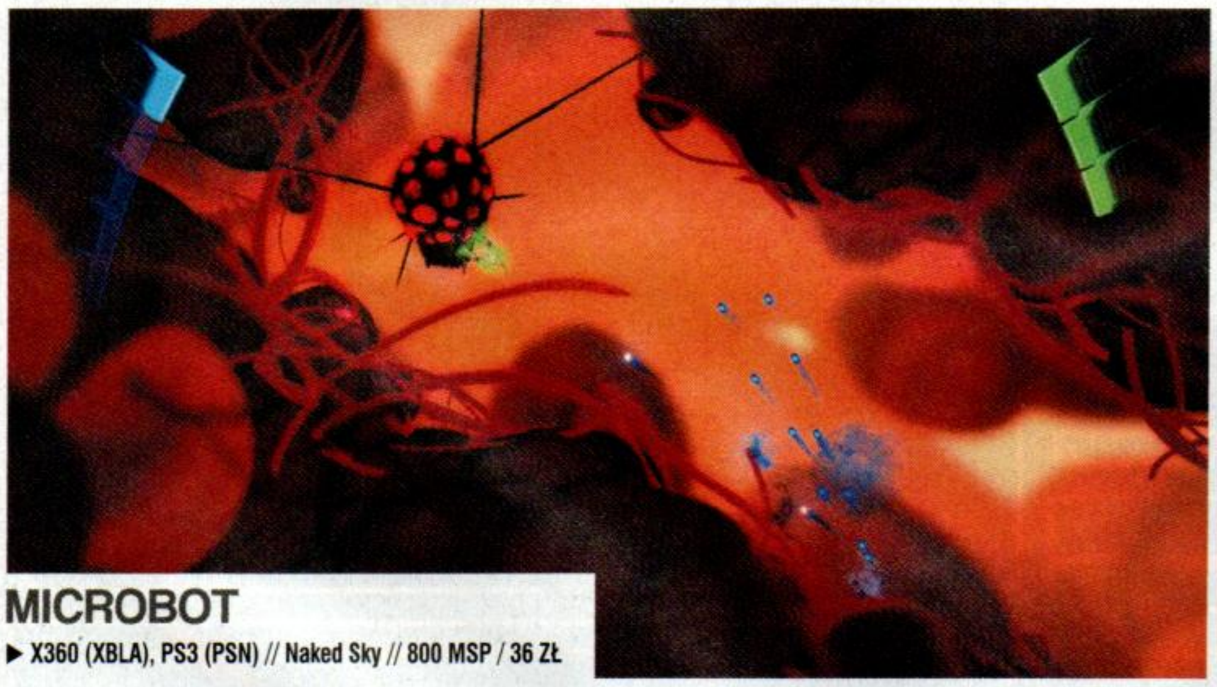


tu zbieractwa, więc skończenie gry na 100% zajmie Wam sporo czasu. Miłe też są bonusy, czyli dodatkowe filmiki, zdjęcia, czy utwory muzyczne, które można znaleźć poukrywane na planszach, a na wytrwałych czeka nawet grywalna niespodzianka, czyli prosta minigierka w 2D. Rozgrywka wciąga, przygody ludków bawią do łez, a poziomy są śliczne i ciekawie zaprojektowane. ■■

OCENA **8.0**/10

+ ŚLICZNA, ZABAWNA, POMYSŁOWA I LOGICZNA
– ZA TRUDNA DLA DZIECI, ZA SŁODKA DLA DOROSŁYCH

IDEALNA W KOMBINACJI RODZIC + DZIECKO



MICROBOT

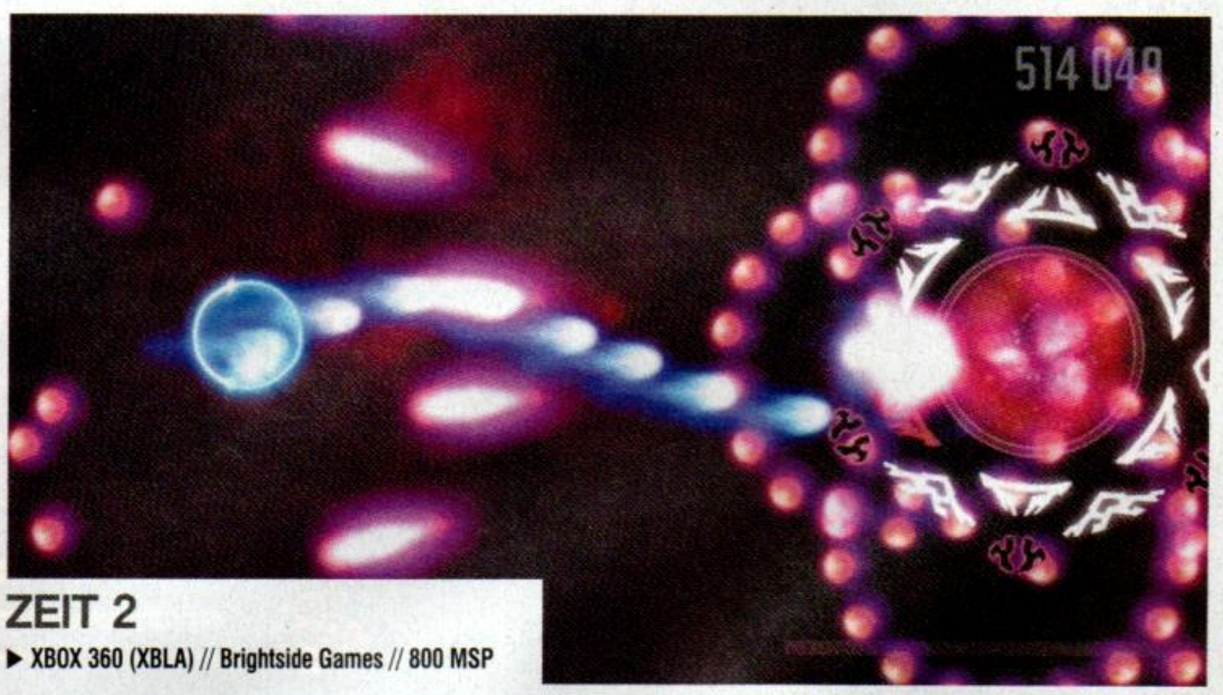
▶ X360 (XBLA), PS3 (PSN) // Naked Sky // 800 MSP / 36 ZŁ

W 1987 roku Dennis Quaid zagrał w filmie „Interkosmos" porucznika Tucka Pendeltona, biorącego udział w tajnym eksperymencie. Bohater został zmniejszony, zapakowany do miniaturowej łodzi podwodnej i wstrzyknięty do ludzkiego ciała. Na jego szczęście Meg Ryan i Martin Short w porę go uratowali, bo inaczej czekałaby go kąpiel w kwasach żołądkowych.

Miniaturowy stateczek wstrzyknięty do krwioobiegu? Widzieliśmy już większe dziwactwa w grach. MicroBot ma przynajmniej solidne uzasadnienie fabularne. Otóż korporacja MicroHexon stworzyła mikroskopijne roboty, które miały za zadanie zwalczać infekcje bezpośrednio w ciele człowieka. Problem w tym, że nanomaszynki zmutowały i same zaczęły niszczyć organizm. Na szczęście na rynku pojawiła się czwarta generacja MicroBotów, więc nie będziemy musieli wzywać na ratunek doktora House'a.

Pomimo tego cudacznego wprowadzenia nie liczcie na rewolucyjny tytuł. To standardowa strzelanina, pełna wrogo nastawionych robotów i power-upów, która wyróżnia się ze względu na umiejscowienie akcji. To w sumie największy plus MicroBot, bo to nie space shooter a body shooter. Poziomy są ciekawie zaprojektowane i jeżeli studiujecie lub interesujecie się medycyną, to rozpoznacie, że nawiązują do wnętrza naszych organizmów. Oczywiście oprawa graficzna jest komiksowa, bo nikt nie przeżyłby oglądania, za przeproszeniem, flaków.

W MicroBot nie strzela się zbyt fajnie. Brakuje dynamiki – często zdarzają się przestoje, w trakcie których przeciwnicy siedzą poukrywani za płytkami krwi i nie atakują. Drugi i największy zarzut to sterowanie. Producent wymyślił, że pojazd nie będzie poruszał się żwawo, skoro na dobrą sprawę pływa, a nie lata. Przekłada się to na opóźnienia w sterowaniu i niepotrzebną frustrację, bo robot przemieszcza się za wolno. Pacjent poczuje się lepiej, bo zaskoczy go sam pomysł, ale gorączka powróci z powodu słabego wykonania. ■■ **Fax** **5.5**/10



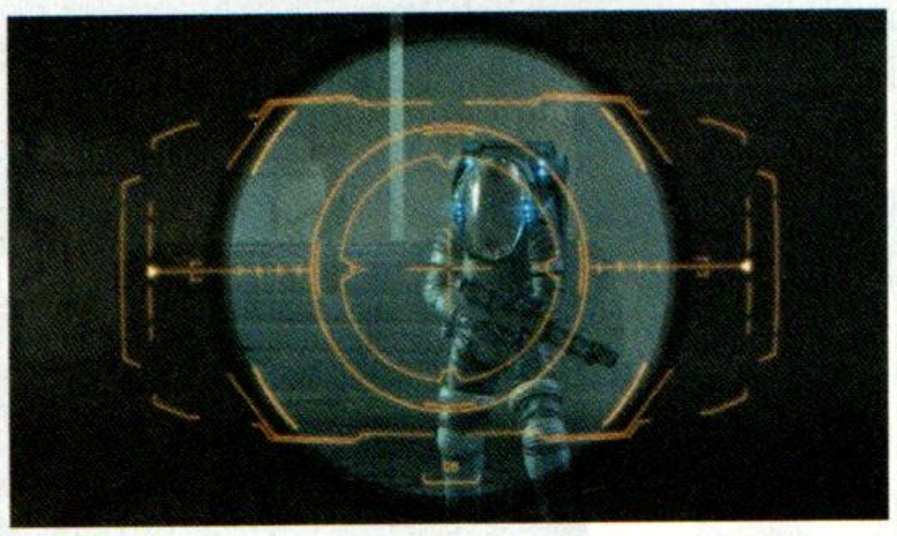
ZEIT 2

▶ XBOX 360 (XBLA) // Brightside Games // 800 MSP

W styczniowym numerze N+ mogliście przeczytać wywiad z Jonem Hare, twórcą takich klasyków jak Sensible Soccer, Cannon Fodder i Mega Lo Mania. Jako, że w latach 80. i 90. dużo łatwiej było tworzyć gry, to zapytaliśmy go, co myśli o PSN i XBLA. Hare odpowiedział, że to „najlepsza okazja, jaką dostali niezależni twórcy od co najmniej piętnastu lat". Na potwierdzenie tych słów recenzja gry Zeit 2, która powstała jako projekt grupy studentów.

Nie ma tu miejsca na opisywanie ich fascynującej historii – od zasypiania na wykładach do założenia własnej firmy. Napiszę tylko, że ich pomysły spotkały się ze zrozumieniem Ubisoftu i w ten sposób zespół zapaleńców wydał swoje dzieło na Xbox Live Arcade. A cóż było w nich takiego, że tak potężny wydawca zainteresował się ekipą Brightside Games? Mogłoby się wydawać, że jeśli chodzi o kosmiczne strzelaniny, wymyślono już wszystko; jest „dobry" pojazd i masa „złych" obcych. A jednak, Zeit 2 wprowadza świeży element, znany z innych gatunków gier – manipulację czasem. Sprawa jest bardziej skomplikowana, niż cofnięcie akcji o kilkanaście sekund, zanim stateczek został zniszczony przez hordę kosmitów. Zastosowano patent z serii Echochrome. Po cofnięciu czasu na ekranie pojawia się drugi pojazd. Jednym steruje gracz, a drugi to znany z gier wyścigowych duch – powtarza ruchy gracza sprzed kilkunastu sekund. Dzięki temu można grzać do przeciwników, dysponując podwójną siłą ognia albo zbierać bonusy, których nie udało się wcześniej zgarnąć. Możliwości są ogromne i wprowadzają do zabawy nutkę strategii.

Żeby jednak nie było tak wspaniale – Zeit 2 nie przekonuje mnie swoim stylem graficznym. Widać, że autorzy byli zapatrzeni w surrealistyczny flOw, ale niestety ich koncepcja nie może się równać z artystycznym kunsztem thatgamecompany. Ameba strzelająca do pierwotniaków? Można było lepiej to przemyśleć, ale pomysł na rozgrywkę jest doskonały, więc i tak polecam ten tytuł. ■■ **Fax** **6.5**/10



GŁUPTAKI SI nie potrafi kontrolować nie tylko postaci po stronie gracza, ale też przeciwników. Wielokrotnie zdarzało mi się stać metr od adwersarza, który nie raczył mnie zauważyć.

MINDJACK

ZAPAMIĘTAJCIE MINDJACK – TO BĘDZIE DRUGI KILL.SWITCH

txt: KAXI

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA SquareEnix
- PRODUCENT feelplus
- LICZBA GRACZY 1 (6)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

FAX: Znęcałem się nad Mindjackiem, pisząc newsy na NEOgo.pl i tym razem też nie odpuszczę. Pierwsze zwiastuny i galerie załamywały, ale dopiero grywalna wersja pokazuje jak słaba jest to gra. Brzydka, nudna i z historią, przy której można doznać załamania nerwowego. Jakim cudem Square Enix nie skasowało tego projektu? 3/10

Kill.switch zasłynął w branży tym, że Gearsy skopiowały i ulepszyły jego cover system, a następnie stały się bestsellerem. Podobny los czeka patent stojący za Mindjack. Ktoś go kiedyś pożyczy i wykorzysta jak należy, ustanawiając nowy standard w gatunku strzelanin.

CONSTANT MULTIPLAYER SHOOTER

Perfect Dark na Nintendo 64, jeden z najlepszych FPSów wszechczasów, oferował tryb zabawy wieloosobowej, w którym gracze przejmowali kontrolę nad przeciwnikami i starali się zabić głównego bohatera. Mindjack przenosi tę ideę w świat rozgrywki sieciowej. Maksymalnie pięć osób może dołączyć do kampanii gracza-hosta i wcielić się w rolę pomagierów lub adwersarzy, zależnie od gustu. Brzmi ekscytująco? Niestety takie nie jest, ale dlaczego, wyjaśnię dopiero za moment.

Jeżeli gracie samemu, na pierwszy plan wysuwa się umiejętność bohatera do włamywania się do umysłów innych ludzi. Można opuścić własne ciało (kontrolę przejmuje wówczas kiepskawa SI) i „opętać" któregoś z pałętających się cywilów, a jeszcze lepiej przeciwnika – tego ostatniego należy jednak osłabić kilkoma celnymi seriami z karabinu. Dotyczy to także różnej maści futurystycznych robotów, w tym mechanicznych goryli. Widzieliśmy podobny pomysł w Geist na GCN, ale tam służył w pierwszej kolejności do rozwiązywania zagadek, których tutaj brak zupełnie. Mindjack to tylko kolejne fale przeciwników, a włamywanie się do umysłów ma za zadanie zwiększyć siłę ognia bohaterów, ewentualnie umożliwić zajście przeciwnika z flanki. W teorii. W praktyce korzystałem jedynie z szybkiego przeciągania rannych żołnierzy na moją stronę – jest skuteczne i wymaga wciśnięcia zaledwie jednego przycisku. Zaś żeby przejść do innego ciała, trzeba wdusić obie gałki jednocześnie (mniej intuicyjnie się nie dało?) i powalczyć trochę z kamerą, a i tak zaraz wróci się do głównego bohatera: albo z powodu zgonu własnego, albo automatycznie po wyeliminowaniu ostatniego przeciwnika z danej grupy.

PERKI Przechodząc kampanię bohater leveluje, zdobywając przywileje szybszej regeneracji energii, mniejszego rozrzutu podczas strzelania i tym podobne.

ŻAL.JP

Czas wyjaśnić, dlaczego multiplayer w Mindjack nie ocieka miodem. Otóż dlatego, że sama rozgrywka to śmiech na sali i to kremacyjnej. Obowiązkowo obecny cover system działa umiarkowanie źle, za często zdarza się, że zamiast wychylić się postać wstaje i zgarnia kilka kulek. Jeżeli już uda się wychylić, to z powodu braku nawet najlżejszego autocelowania nigdy nie wiadomo, w którym kierunku będzie się akurat patrzeć. Ale nawet złapanie wroga w celowniku nie gwarantuje sukcesu, gdyż pociski zatrzymują się na przedmiotach znajdujących się obok ich toru lotu – teoretycznie powinny je minąć, ale jakimś cudem wbijają się w nie.

Sztuczna inteligencja wyczynia radzieckie cyrki, co najczęściej kończy się szybki zgonem – jeżeli akurat przytrafi się to głównemu bohaterowi, lepiej szybko go uzdrowić, inaczej trzeba zacząć daną scenę od nowa. Żeby było zabawniej, co checkpoint nasz protagonista Jim traci cały arsenał z wyjątkiem podstawowego pistoletu. Ale to nie koniec absurdów! Wyobraźcie sobie, iż w Mindjack nie da się… zapauzować gry. Wreszcie, produkt feelplus jest okropnie brzydki i głupi. Przez pierwszą godzinę biega się po wąskich, niebiesko-szarych, sterylnych korytarzykach, a kiedy wreszcie sceneria się zmienia, człowiek żałuje, że nie może się wrócić. Rozpikselowane tekstury i praktycznie zerowa interakcja z otoczeniem będą mnie straszyć po nocach. Mimo poziomu grafiki sprzed pięciu lat, przy znacznej liczbie postaci na ekranie liczbę klatek animacji na sekundę można porachować na palcach jednej ręki. Obrazu nędzy i rozpaczy dopełnia gra aktorów, którzy chyba zorientowali się, jakie bzdury przyszło im czytać, więc odwalili kawał fuszery.

Poza odważnym pomysłem na połączenie rozgrywki dla jednego i wielu graczy, jedyną maleńką zaletą Mindjack jest poziom trudności – ani wysoki, ani śmiesznie niski, więc da się czasem zginąć. Problem w tym, że potrzeba ogromnego samozaparcia, by grać w ten sam fragment drugi raz. Naprawdę, jest aż tak źle. ■■

OCENA 3.2/10

+ PRZYNAJMNIEJ TO NIE SAMOGRAJ, AMBITNA IDEA
– ŻAŁOSNE WYKONANIE PRAKTYCZNIE WSZYSTKIEGO

DLA GRACZY TO RACZEJ MINDFUCK

Zrobili to źle

Feelplus nawet skryptów porządnie nie zrobili. Od czasu do czasu gra rzuca na gracza bossa, najczęściej w postaci wielkiego, opancerzonego pojazdu. Na przykład: mecha. Jak go pokonać? Otóż logicznym rozwiązaniem jest strzelanie do niego ze wszystkiego, co fabryka dała, szczególnie, że nie przejawia on słabych punktów, które należałoby wykorzystać. Ale logika i Mindjack nie idą w parze. Rozwiązaniem jest olanie mecha, wybicie wszystkich żołnierzyków biegających wokoło, a skrypt załatwi resztę za gracza.

MASS EFFECT 2

txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA EA
- PRODUCENT BioWare
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■□

FAX: Najlepszy ME2 to taki, który rozpoczyna się od importu stanu gry z ME. BioWare dokonali unikalnego eksperymentu i przenieśli wszechświat gracza z jednej do drugiej gry. I miło, że komiks opowiada o wydarzeniach z oryginału, ale jego interaktywność to kpina. Bodajże cztery decyzje, w tym jedna, która nie ma znaczenia dla rozgrywki. Pominięto w nim połowę fabuły oryginału, więc wolałbym filmik jak w Dead Space 2, a nie słabiutki komiks. DLC w gratisie to naturalnie dobra rzecz, przedłużająca zabawę. Nie ulega wątpliwości, że w ME2 trzeba zagrać, ale nie jest to najlepsza wersja, bo ani nie jest ładniejsza (a minął rok), ani nie poprawia wielu błędów, które męczyły iksboksowych fanów RPG. 8/10

BLASK GWIAZDY GATUNKU RPG DOTARŁ WRESZCIE DO PS3

Drogę od Xboxa 360 pokonał w dwanaście miesięcy. Posiadacze konsoli Microsoftu grali już w styczniu 2010. To i tak lepiej niż w przypadku pierwszej części, która w ogóle nie ukazała się na PS3 i nie ma szans, by miało się to kiedykolwiek zmienić. Microsoft był wydawcą gry i raczej nie będzie na tyle wspaniałomyślny dla graczy, by dopuścić do ukazania się Mass Effect na konsoli największego konkurenta. Pewnie EA mogłoby spróbować przejąć prawa, ale generalnie możecie już przestać trzymać kciuki, bo Bioware jednoznacznie dało do zrozumienia, że nie będzie wracać do tematu pierwszych przygód komandora Sheparda na PS3. Załatwiło sprawę współtworząc z Dark Horse Comics interaktywny komiks, w którym przedstawiono historię z gry.

INTERAKTYWNY?

Komiks był jednym z dwóch powodów, dla których Fax wypiął z głowy kabel łączący go z serwerem NEOgo.pl i usiadł koło mnie, by zobaczyć jak gram. Wspominam o tym, bo mój redakcyjny kolega wie wszystko o serii, a pierwszą część przeszedł sześć razy. Krótko mówiąc jest fanem, więc chciał zobaczyć, czy jako fan straci coś, jeśli nie zagra w Mass Effect 2 na PlayStation 3. Komiks nie przekonał go do zakupu i trudno się dziwić, bo nawet ja – osoba nie dostająca spazmów na widok Sheparda – byłem nim rozczarowany.

Spodziewałem się czegoś w stylu Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel na PSP, w którym interakcja nie ograniczała się tylko do naciskania przycisku, by wyświetlić kolejny obrazek. Miło wspominam zabawę w skanowanie obrazków, czyli namiastkę przeszukiwania pomieszczeń. MGS nie był zabawką na raz, jednokrotne „przejście" przygód Snake'a nie odkrywało wszystkich tajemnic. Nie brakowało powodów, by wrócić do zabawy. Liczyłem na to, że Bioware postarają się i nawet jeśli komiks Mass Effect nie będzie tak dobry jak dzieło Konami, to i tak miło spędzę przy nim kilkadziesiąt minut. Przeliczyłem się.

Na ekranie wyświetlają się kolejne slajdy, niektóre elementy obrazka są niewidoczne i dopiero po chwili pojawiają się, co nadaje dynamiki. Pytacie o interakcję? Raz na jakiś czas pojawia się możliwość wyboru i głównie chodzi o to czy i kogo chcemy zabić (ocalić Radę czy ją poświęcić, zabić Wrexa czy nie itd). Jest jeszcze pytanie o uczucia bohatera względem Liary i to wszystko. Czyli słabiutko.

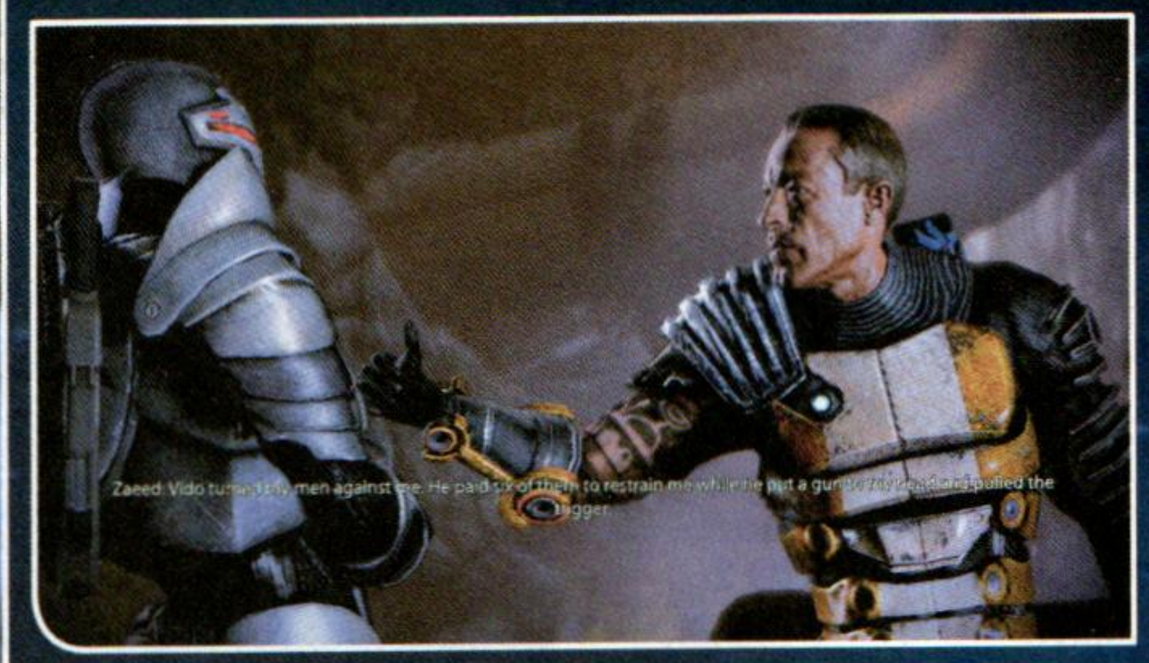
W DZIESIĘĆ MINUT

Shepard sam opowiada o swoich przygodach, ale w telegraficznym skrócie. W ogóle nie zagłębia się w szczegóły. Gorzej – omija wiele wątków, co Fax uznał za skandal, bo tak pokrojona, spłycona fabuła pierwszej części nie ma prawa nikomu się podobać. Zapomnijcie o jakiejkolwiek więzi emocjonalnej z bohaterami. Niby to tylko komiks, ale nie czując żadnego związku z postaciami gracz ma gdzieś, jakie decyzje podejmuje. Anonimowe persony zabija się bez mrugnięcia okiem.

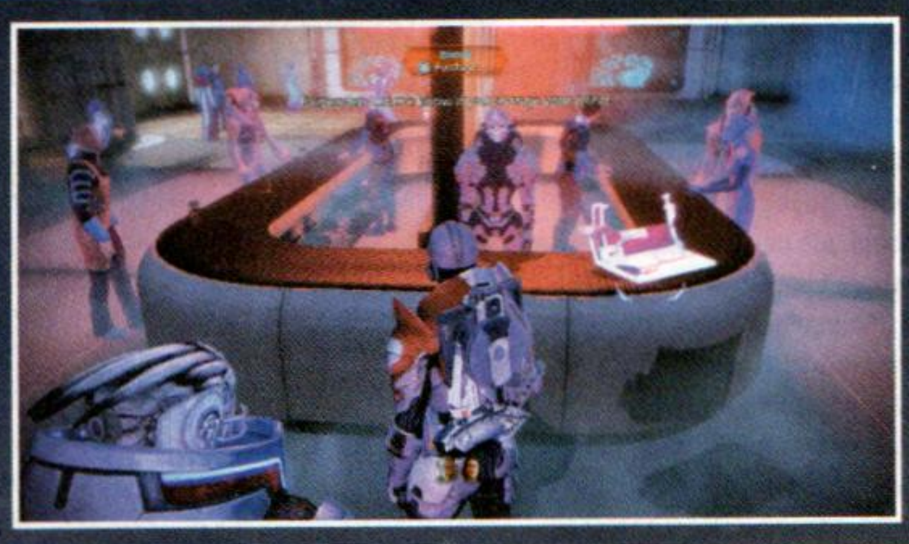
Dla fanów to rozczarowujący dodatek, dla nowych – nieistotny, a warto go ściągnąć z sieci (kod dołączany jest do gry) tylko dlatego, że podjęte decyzje znajdują odzwierciedlenie w Mass Effect 2. Poświęciliście Radę? Nowa ekipa będzie Wam to pamiętać i nie obdarzy zaufaniem. Ale skoro i tak generalnie ciężko przejąć się decyzjami podejmowanymi w komiksie, równie dobrze można po prostu temat zignorować.

UŻYJ PRZEDMIOTU, RZUĆ CZAR Okrągłe menu pozwala szybko wydać polecenia drużynie (na misje zabiera się dwóch bohaterów). Nie sugerujcie się tym, że to screen z początku gry. Chodziło o pokazanie ikonek z PS3. Są? Są!

DRAGON AGE Posiadacze X360 tę zbroję dostawali kupując Dragon Age: Początek. To i kilka innych płatnych DLC, w tym dodatkowe misje i postacie, posiadacze PS3 otrzymają za friko.



SKANOWANIE PLANET W pierwszej części skanowanie planet w poszukiwaniu surowców odbywało się automatycznie, natomiast teraz trzeba to robić ręcznie. Szkoda, że BioWare nie dodali do tej „minigry" obsługi Move. Może nie nudziłaby się tak szybko.



KOSMICZNE ZAUROCZENIE

Rozpisałem się o komiksie, bo uważam, że bez zrozumienia fabuły pierwszej części ciężko wkręcić się w klimat serii. Fax rwał sobie włosy z głowy widząc jak lekką ręką podejmuję decyzje, które z perspektywy fana serii są szalenie trudne. Fajnie byłoby zauważać smaczki, więc jeśli bardzo Wam na tym zależy, a nie macie opcji, by zagrać na Xboksie, pozostaje „przejść" pierwszą część na youtube albo poczytać masseffectową wiki. Oczywiście, nie trzeba być jak Fax chodzącą encyklopedią ME, by docenić fabułę gry. Zaczyna się hitchcockowym trzęsieniem ziemi, kosmiczny statek Normandia zostaje zniszczony w jednym błyskawicznym ataku, a Shepard ginie. Słabe? Po takim wstępie nie ma opcji, by odpuścić zabawę. Dalej też jest ciekawie. Łatwo zrozumieć dlaczego tak wiele osób pokochało Mass Effect – wykreowany (wszech)świat gry pełen jest niezwykłych postaci, często wymyślnych kreatur, których motywacje często bywają dziwne, nawet nielogiczne z perspektywy człowieka. Wyobraźcie sobie polityczne intrygi w takim środowisku i doprawcie to pikantnym sosem, czyli możliwością przespania się z przedstawicielkami (i przedstawicielami również, o ile gramy panią Shepard) wszystkich tych dziwnych ras. Podoba mi się to, bo Mass Effect 2 jest grą dla dorosłych i faktycznie gracz traktowany jest jak dorosły, inteligentny odbiorca. Nikt nie grozi palcem, ani nie moralizuje, jeśli gracz chce, żeby Shepard odbył stosunek z kosmitą. Droga wolna. To znaczy nie jest to takie hop siup, bo trzeba owego kosmitę do miłosnych figli namówić, czyli odpowiednio go traktować, rozmawiać z nim we właściwy sposób. Chyba największą frajdę sprawiały mi właśnie rozmowy. Opcji dialogowych do wyboru jest zawsze w sam raz, dlatego nigdy nie czułem, że gadania jest więcej niż w przeciętnej scence w Metal Gear Solid. Przy wyborze odpowiedzi widać tylko o czym Shepard będzie mówił i w jakim tonie, ale pełną wypowiedź słyszy się dopiero po dokonaniu wyboru, co jest świetne, bo jest w tym choćby minimalny element zaskoczenia.

DRUŻYNA BRZYDALI

Gra ma gorzej poprowadzoną fabułę niż część pierwsza. Wiem, że posiadaczom PS3 nic to nie mówi, bo w Mass Effect nie grali, ale musicie mi uwierzyć na słowo. Niemal przez całą grę Shepard zbiera ekipę na misję samobójczą, czyli cała zabawa sprowadza się do latania na różne planety, odszukiwania kandydata i przekonywania go, by dołączył do załogi nowej Normandii. Ten schemat szybko zaczyna nudzić, ale zawsze można urozmaicić zabawę wykonując zadania poboczne. Najlepiej misje lojalnościowe zlecane przez członków drużyny. Są nierówne, niektóre polegają tylko na parciu przed siebie i strzelaniu, ale te lepsze na długo zapadają w pamięć. Na przykład misja Samary, w której Shepard musi zachowywać się w ściśle określony sposób, by zwrócić na siebie uwagę córki bohaterki. Później akcja przyspiesza i robi się taki dym, że aż głowa mała.

MASS EFFECT 2 JEST GRĄ DLA DOROSŁYCH I FAKTYCZNIE GRACZ TRAKTOWANY JEST JAK DOROSŁY, INTELIGENTNY ODBIORCA. NIKT NIE GROZI PALCEM, ANI NIE MORALIZUJE

W questach lojalnościowych zawsze trzeba podjąć trudną decyzję. Często żaden wybór nie jest dobry, i właśnie dlatego nie warto ich ignorować. Trzeba też pamiętać, że członkowie drużyny bardzo dużo zyskują na tych misjach – stają się silniejsi, zyskują nowe moce, generalnie zwiększają się ich szanse przeżycia końcówki, która swoją drogą niestety trochę rozczarowuje. Ale o tym przekonacie się sami, jeśli dacie Mass Effect 2 szansę.

Fax chyba nie da, bo oprócz komiksu rozczarowała go także grafika – drugi z powodów, dla którego przestał przez chwilę zajmować się naszą stroną internetową. ME2 w wersji na PS3 śmiga na nowym silniku, na którym powstaje trzecia część. Efekt nie jest zachwycający. Animacja chrupie, twarze ludzi są wciąż słabe. Wygląda na to, że nie poprawiano grafiki, nie dokładano postaciom polygonów, czy nowych animacji. To bardzo ładna gra, przy pierwszym Dragon Age prześliczna, więc nie ma powodów do darcia szat. Ot, Bioware po prostu sprytnie zareklamowali swoją grę. Jeśli jednak macie Mass Effect 2 na Xboxa 360, wersję na PS3 możecie odpuścić. Za to dla posiadaczy konsoli Sony, przygody ożywionego Sheparda to pozycja obowiązkowa. ■■

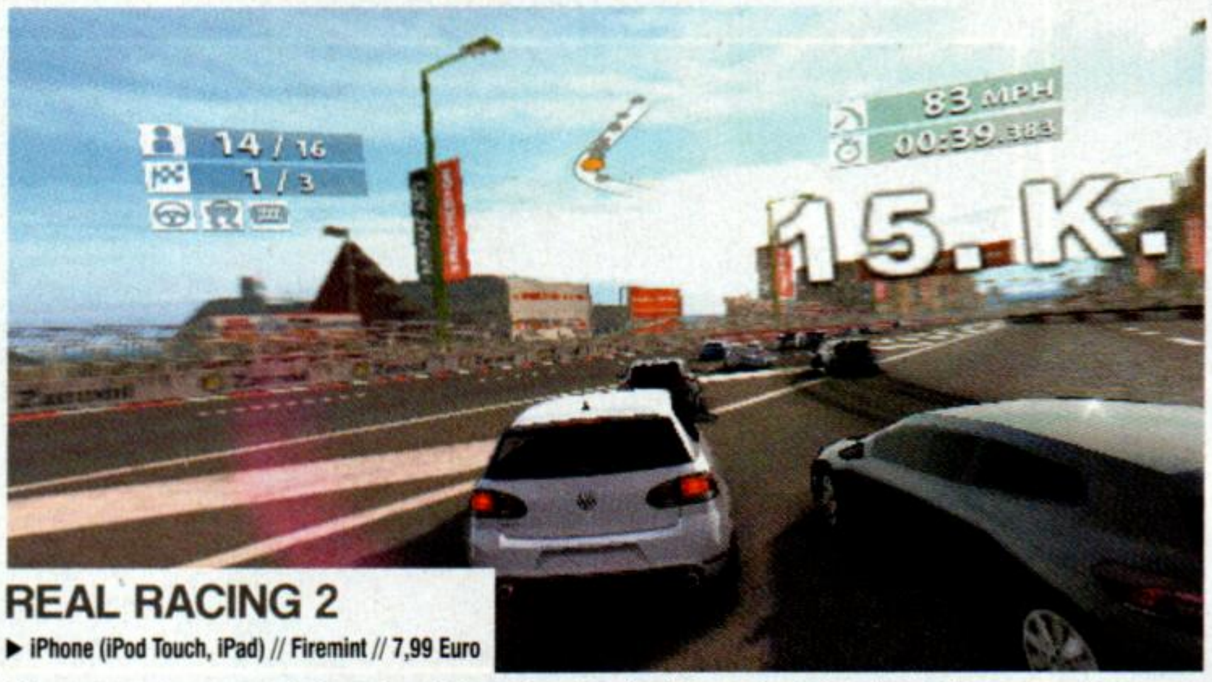
RPG AKCJI

Warto zagrać, by poznać uniwersum serii, a jeśli przy okazji lubicie postrzelać, to jest to gra dla Was. Niby to erpeg, ale grając jako żołnierz ograniczyłem się do strzelania i wydawania poleceń drużynie, przez co dla mnie był to bardziej klon Gears of War niż kuzyn Two Worlds II. Jeżeli jednak wolicie spokojniejszą zabawę, RPG to Wasz konik, macie do wyboru jeszcze pięć innych (poza żołnierzem) klas postaci i na pewno znajdziecie taką, która zmusi Was do bardziej taktycznego, wolniejszego grania.

OCENA **8.5/10**

\+ UNIWERSUM, DIALOGI, MISJE, W KTÓRYCH NIE TYLKO SIĘ STRZELA
− DUŻO STRZELANIA, ZBIERANIE EKIPY PRZEZ CAŁĄ GRĘ, KOMIKS

BIOWARE WYSTRZELIŁO PLAYSTATION 3 W KOSMOS



REAL RACING 2

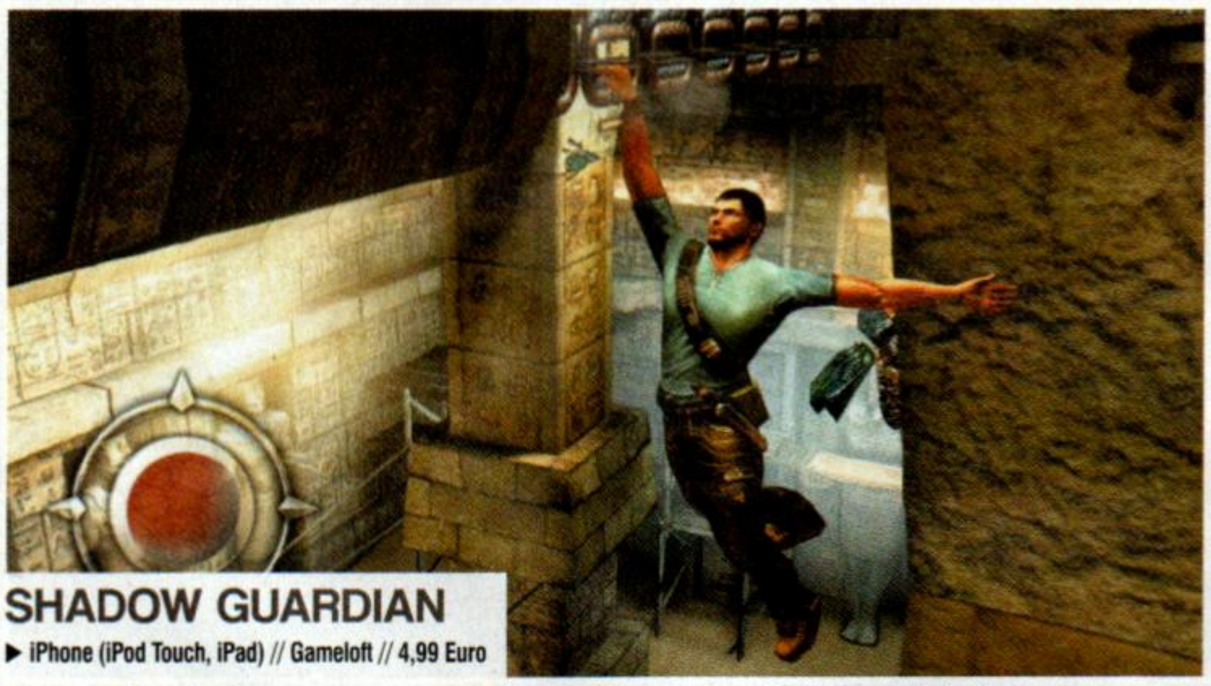
▶ iPhone (iPod Touch, iPad) // Firemint // 7,99 Euro

Nie przepadam za wyścigami, w których moje dłonie zamieniają się w kierownicę. I nie chodzi mi o Kinect, bo w Joy Ride w ogóle nie da się prowadzić w ten sposób, ale o iPhone'y i iPody. Przechylanie urządzenia na zakrętach? Nie, to nie może zapewnić precyzyjnego sterowania. Tak myślałem do czasu, gdy uruchomiłem Real Racing 2.

Zaczynam od sterowania, bo jestem nie tyle zaskoczony, co wręcz oszołomiony dokładnością, z jaką można teraz wchodzić w zakręty. Grałem już w wyścigi na platformach Apple, ale po raz pierwszy poczułem tak fantastyczny komfort prowadzenia samochodów. Jeździ się tak dobrze, że nie zamieniłbym żyroskopu na standardowy krzyżak, nawet gdyby był dodawany w gratisie do zestawu z grą. Przyjemność z prowadzenia jest ogromna, ale czy jest czym i gdzie jeździć? O tak, w garażach Real Racing 2 stoją samochody takich marek jak BMW, Ford, Jaguar, Lotus, Nissan, czy McLaren. Wszystkie pięknie wymodelowane, lśniące nowością i podatne na zniszczenia (kosmetyczne, ale są). Na trasie zobaczycie maksymalnie szesnaście maszyn, również w trybie multiplayer, co rzadko zdarza się na konsolach stacjonarnych, a co dopiero na przenośnych. Nie można też narzekać na tory; jest ich kilkanaście i dopieszczono każdy kawałek asfaltu. Pod względem graficznym to pierwsza liga gier na zabawki Apple, bo Real Racing 2 wygląda tak dobrze jak Gran Turismo na PSP. I w przeciwieństwie do wyścigów Polyphony Digital może pochwalić się trybem kariery, wypełnionym dziesiątkami zmagań i konkurencji.

Nie dziwię się, że gra ma tak dokładne i dopracowane sterowanie, bo jej twórcy pokusili się o symulacyjny model jazdy. Oczywiście nie tak zaawansowany jak w przypadku wspomnianego powyżej Gran Turismo, ale Real Racing 2 odcina się od zręcznościowych wyścigów. Można grzebać w ustawieniach, zmieniać parametry maszyny i cieszyć się z jej osiągów. I w ogóle z samej gry. Wygląda ślicznie, ma przyjemną ścieżkę dźwiękową oraz zapewnia co najmniej kilkanaście godzin zabawy. //**Fax**

8.5/10



SHADOW GUARDIAN

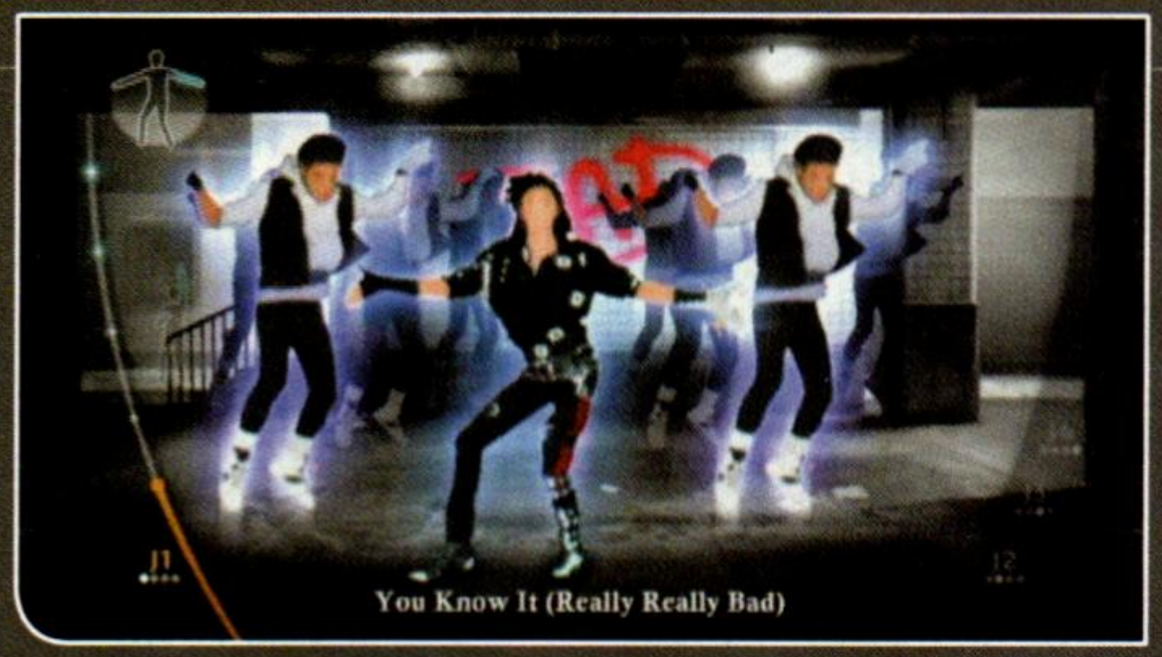
▶ iPhone (iPod Touch, iPad) // Gameloft // 4,99 Euro

Drake, to Ty? A nie, przepraszam pana, pomyliłem pana z kimś innym. Wygląda pan tak podobnie i nawet występuje w grze, którą na pierwszy rzut oka można pomylić z Uncharted.

Rzeczywiście, Shadow Guardian często opisywany jest jako „Uncharted na iPoda". To bzdurne stwierdzenie, ale ludzie lubią posługiwać się skojarzeniami i taki opis od razu sugeruje, czym jest gra Gameloftu – zręcznościówką TPP, w której dużo wspinaczki i niewiele mniej strzelania. Czemu zatem jest to bzdurne stwierdzenie? Bo sugeruje wysoką jakość, filmowe skryptowane sekwencje, świetną fabułę i kapitalną grę aktorską, a oczywiście niczego takiego w Shadow Guardian nie ma. Dialogi? Bełkot o odczytywaniu wspomnień i artefakcie o wielkiej mocy oraz inne kwiatki czytane przez pracowników tartaku brzmią tak sucho, że wolałbym słuchać dźwięku skrobania gwoździem o tablicę. Filmowe akcje? Brak, ale są walki z bossami, na przykład z helikopterem. Bohater bez stresu przyjmuje dwie rakiety na klatę. Bez komentarza. Albo nie, właśnie powinienem skomentować. Shadow Guardian jest grą do popykania, żadnym hardcore'owym tytułem, dlatego chociażby nie dziwi, że walki są banalne. Ot, wystarczy schować się za osłoną, dotknąć ikonę celowania, a bohater wychyli się i celownik przyklei się automatycznie do przeciwnika. Po zastrzeleniu go, nie ma sensu mierzyć do drugiego ręcznie. Lepiej wyjść z trybu celowania i za sekundę do niego powrócić, by celownik przykleił się do kolejnego wroga. Strzelić, powtórzyć, aż wszyscy padną. Zieeeew.

Wspinaczka jest przyjemniejsza, chociaż zgubić się nie da – kamera cały czas pozostaje w ruchu i wskazuje drogę, więc nawet chomik z chorym błędnikiem dotarłby do końca poziomu. Fajna zabawka do zabicia czasu, gdy autobek stoi w korku, ale odłożyłem ją na wirtualną półkę, gdy bohater zatopił się w ścianie i okazało się, że nie ma tak banalnej, ale ważniej opcji powrotu do ostatniego punktu kontrolnego i musiałem zrestartować cały poziom. Po Gameloft takich marnych żartów się nie spodziewałem. //**Mielu**

5.0/10



MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE

NOWE SZATY JUST DANCE

txt: KAXI

Wii

- WYDAWCA Ubisoft
- PRODUCENT Ubisoft
- LICZBA GRACZY 1-4
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

FAX: Narzekam na grafikę The Experience na PSP, ale to najwyraźniej wspólna cecha dla wszystkich wersji tej gry. Producent uznał, że minimalizm wszystkim się spodoba, a wydawca najwyraźniej nie chciał płacić za licencję teledysków. Na szczęście utwory są doskonale dobrane, choć jest ich wybitnie mało. Najbardziej mi jednak przeszkadza rozgrywka. Po Dance Central wiem, że Kinect poradziłby sobie z tymi układami tanecznymi, ale machanie łapkami na Wii i udawanie, że się tańczy całym ciałem jest słabe. Wolałbym pograć w Guitar Jackson albo Michael Band. 5/10

Micheal Jackson jest znów na topie. Just Dance znalazło kilka milionów nabywców. Ubisoft dodali dwa do dwóch i stworzyli The Experience. Murowany hit, szkoda tylko, że gra z tego kiepska. Po pierwsze i najważniejsze, to z pewnością nie jest żaden hołd złożony artyście. Nie znajdziecie tutaj informacji o albumach, unikatowych zdjęć, encyklopedii i tych wszystkich dodatków, cechujących większość gier z gorącymi licencjami. Szkoda, bo była to świetna sposobność, by przypodobać się fanom. Na pocieszenie na płycie znalazło się prawie trzydzieści piosenek Michaela z różnych okresów jego twórczości i muszę przyznać, że wybór jest w dużej mierze trafiony. Może inaczej: są tu piosenki, które osobiście lubię (They Don't Care About Us, Earth Song). Z drugiej strony dało się wybrać jeszcze lepiej i wyrzucić utwory, które do tańczenia się nie nadają (Heal The World), a zamiast tego wrzucić choćby Dangerous. Szkoda też, że nie przewidzianego nowych piosenek jako DLC. Wiem, że to Wii, ale w Just Dance 2 jakoś się dało.

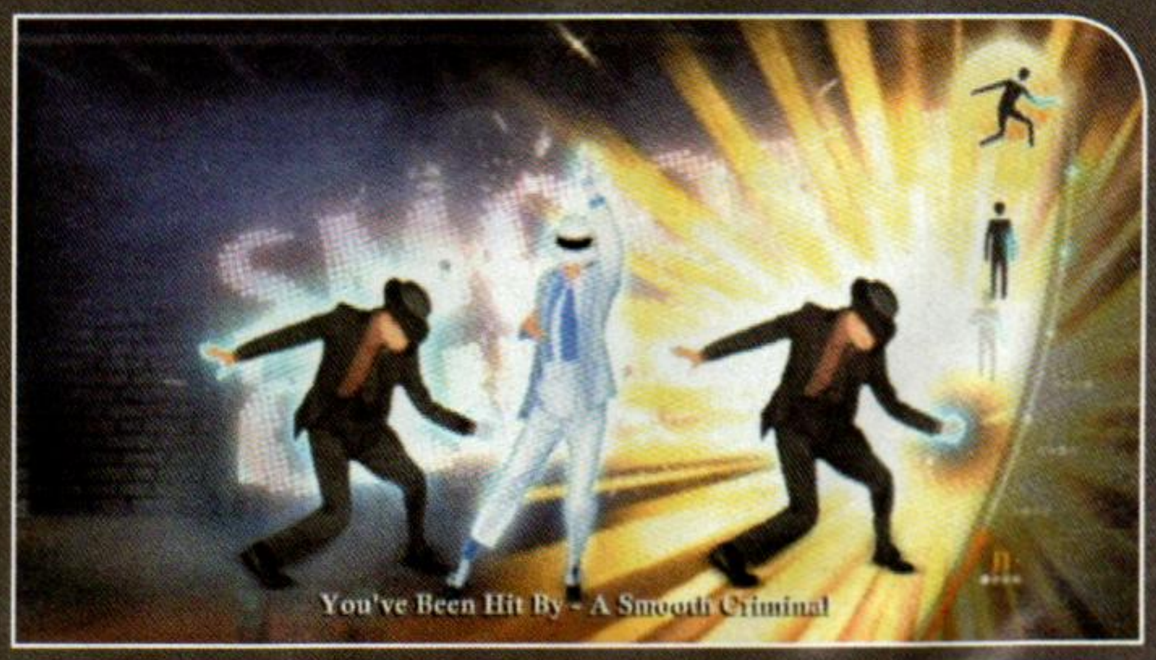
Głównym problemem gry jest... wiilot. Choreografia tancerzy udających Jacksona, których ruchy należy naśladować, jest bardzo skomplikowana i angażuje całe ciało, wiilot zaś rejestruje jedynie ruchy ręką. Jedną. Można więc stać w miejscu i tylko machać łapą. Ba, da się nawet leżeć w łóżku i osiągać całkiem niezłe wyniki w grze, bądź co bądź, tanecznej. Do tego pilot wcale jakoś super dokładnie ruchów nie rejestruje, więc ma się uczucie pewnej losowości.

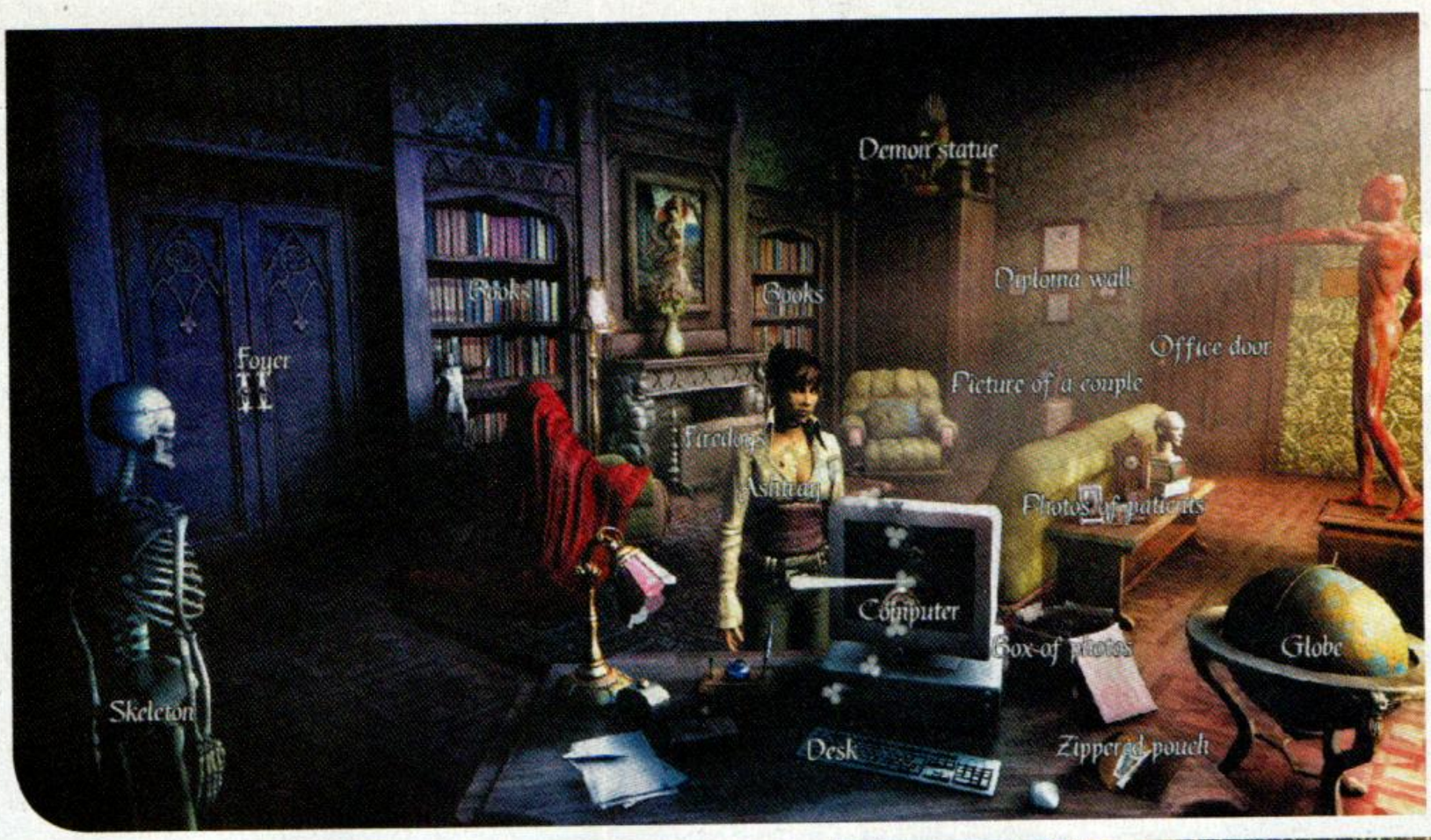
Michael Jackson: The Experience nadaje się jedynie na imprezy, tak samo zresztą jak Just Dance. Wtedy nikogo nie interesuje, czy konsola rejestruje wszystkie jego ruchy, ważne żeby się dobrze bawić. Nie przeszkadza też fakt, że do wyboru jest jeden jedyny tryb (odtworzenie pojedynczej piosenki), a wszystkie utwory są od razu odblokowane. To w tym przypadku jest nawet zaleta. Jedynym dodatkiem są filmy instruktażowe, uczące charakterystycznych ruchów Michaela. By się do nich dobrać i dowiedzieć się, jak tańczyć, wpierw trzeba tańczyć na tyle dobrze, by wymasterować wszystkie piosenki. Gdzie tutaj logika? Nie ma, tak samo jak w kupowaniu tej gry. Lepiej wydać kasę na jakąś składankę z hitami Jacksona. ■■

OCENA **4.0/10**

+ PIOSENKI JACKSONA, CHOREOGRAFIA
− SAMOGRAJ, JEDEN TRYB ZABAWY, BRAK DLC

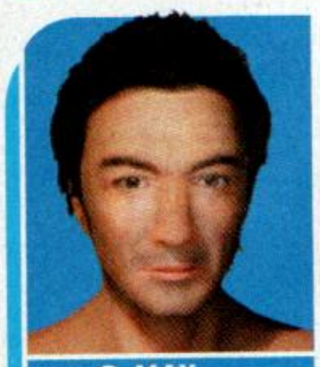
DO POSŁUCHANIA, A NIE GRANIA





GRAY MATTER

PANI MOTOREK I STRASZNY DWÓR



txt: DrMAX

XBOX 360

- WYDAWCA DTP ENT.
- PRODUCENT Wizarbox
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MIELU: Nie zgadzam się na żadne obrotowe menu w przygodówkach wydanych na konsolach. Ten kto wpadł na pomysł tak zwalonego interfejsu powinien zostać wychłostany. Na pewno można było to zrobić lepiej. W Monkey Islandy pani Jameson, pardon, Jensen nie grała? Fabularne bzdury mi nie przeszkadzały, poza tym nie ma ich znowu aż tak dużo, by zepsuły tę całkiem fajną historię. Gra jest krótka, pęka w kilka godzin. Powinna wyjść na XBLA. 6/10

Możecie nie rozpoznawać Jane Jensen, ale jeśli za młodu grywaliście w przygodówki point'n'click to z pewnością kojarzycie jej twórczość. Pani owa maczała palce w tyleż klasycznej co nierównej serii Gabriel Knight, której pierwsza część zapisała się w pamięci graczy barwnymi postaciami, świetną obsadą (m.in. Tim Curry) i całkiem wciągającym scenariuszem. Teraz Janina powraca po latach, na czele niewielkiej francuskiej ekipy Wizarbox, a recenzję ich wspólnego dzieła macie właśnie przed oczami. Czy będzie to powrót w chwale, czy na tarczy? Przyjrzyjmy się delikwentowi, zaczynając od tego, co w przygodówkach najważniejsze – fabuły.

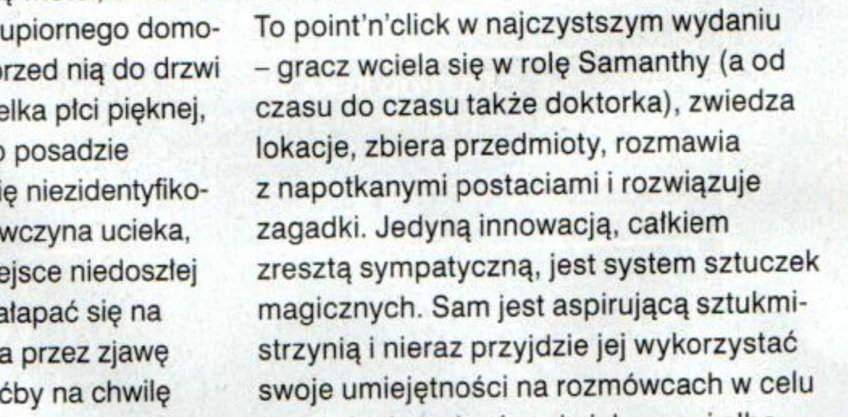
DEI EX MACHINA

Historia zaczyna się odpowiednio tajemniczo, choć także nieco głupkowato. Podróżującej po Anglii Samancie psuje się motor, skutkiem czego ląduje ona na progu upiornego domostwa. Na szczęście chwilę przed nią do drzwi zbliża się inna przedstawicielka płci pięknej, mrucząca pod nosem coś o posadzie asystentki. Nagle pojawia się niezidentyfikowany cień, przerażona dziewczyna ucieka, a Samantha może zająć miejsce niedoszłej asystentki i w ten sposób załapać się na nocleg. Czemu przegoniona przez zjawę kobieta nie pojawia się choćby na chwilę w dalszej grze? Dlaczego Samantha nie przejmuje się zaobserwowanym zjawiskiem nadprzyrodzonym? Nie wiem, ale to niestety nagminna przypadłość scenariusza – wiele rzeczy dzieje się tutaj „bo tak wygodnie", zamiast wynikać z logiki przedstawionych wydarzeń. Dość powiedzieć, że w domu mieszka ekscentryczny naukowiec, Dr Styles, któremu bohaterka pomoże w przeprowadzeniu niecodziennego eksperymentu. Dorzućcie jeszcze widmo zmarłej żony doktora nawiedzające dom, tajemną lożę magików i grupkę studentów, z których nie wszyscy są do końca tym za kogo się podają i już macie zarys prostej i nieco zbyt przewidywalnej, ale mimo wszystko wciągającej opowieści.

UCZELNIA IM. H. POTTERA Dla wielu plusem może być osadzenie akcji w (nieźle odwzorowanym) Oksfordzie. To tam ekranizowano twórczość pani Rowling.

ARS MAGICA

To point'n'click w najczystszym wydaniu – gracz wciela się w rolę Samanthy (a od czasu do czasu także doktorka), zwiedza lokacje, zbiera przedmioty, rozmawia z napotkanymi postaciami i rozwiązuje zagadki. Jedyną innowacją, całkiem zresztą sympatyczną, jest system sztuczek magicznych. Sam jest aspirującą sztukmistrzynią i nieraz przyjdzie jej wykorzystać swoje umiejętności na rozmówcach w celu zadziwienia, odwrócenia ich uwagi albo podkradnięcia potrzebnego przedmiotu. Pomysł jest prosty, ale fajny – wybieramy odpowiednią sztuczkę z księgi, zbieramy potrzebne przedmioty, po czym układamy sekwencję ruchów. Szkoda tylko, że ta ostatnia podana jest praktycznie na tacy – właściwie niweluje to jakiekolwiek wyzwanie. Zresztą, gra ogólnie nie należy do trudnych, a fani gatunku śmigną przez nią w trymiga. Dobrze chociaż, że przygoda nie kończy się za szybko – płyta nie powinna opuścić czytnika wcześniej niż po upływie 8 godzin. Szkoda tylko, że autorzy nie odpuścili sobie schrzanienia ostatniego aktu, wrzucając doń mało zabawny i średnio pasujący do klimatu labirynt.



CREDITE PRIORI

Oprawa gry jest taka jak cała reszta – nierówna. Tła stanowią kombinację ładnych, ręcznie rysowanych obrazków i szpetnych elementów 3D. Postacie z kolei są w pełni renderowane i z pewnością stanowią najsłabszy element grafiki – to brzydkie, koślawe manekiny, ruszające się z gracją szympansa po wylewie. Coś takiego mogłoby przejść dziesięć lat temu, ale nie dziś. Przynajmniej muzyka jest bardzo nastrojowa, ale i tu czai się haczyk. Przez niemal całą grę przygrywa ten sam kilkuminutowy motyw, zapętlony w kółko. Bardzo ładny motyw, ale to lekka przesada – zwłaszcza biorąc pod uwagę, że osobny utwór dla każdej lokacji to standard znany z większości przygodówek z lat dziewięćdziesiątych.

Wahania formy zaobserwować można także w grze lektorów. Zazwyczaj jest nieźle, ale tu i ówdzie zdarzają się kiksy i dukanie z kartki – niestety, najczęściej przytrafia się to aktorce grającej Samanthę. Można by tak długo, dość powiedzieć, że każdy element gry miewa przebłyski autentycznego geniuszu, ale żaden nie ustrzegł się garści poważnych wpadek. Dlatego też wiele zależy od indywidualnego podejścia. Jeśli tęsknicie za rzetelną przygodówką w stylu The Longest Journey, dajcie Szarej Materii szansę. Jeżeli jednak w kwestii gier nie oglądacie się za siebie i cenicie sobie produkty dopracowane w każdym calu – odpuśćcie sobie. ■■

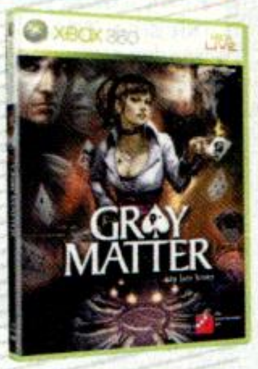
JEDNA KLATKA NA SEKUNDĘ Rolę przerywników filmowych pełnią pół-animowane pokazy ręcznie malowanych slajdów. Efekt powalający nie jest, ale lepsze to, niż silenie się na pełnoprawne cut-scenki, nie mając adekwatnego budżetu. Dzięki temu modele postaci straszą tylko podczas rozgrywki.

OCENA 6.5/10

+ KLASYCZNA PRZYGODÓWKA ZAWSZE MILE WIDZIANA
– NIEDORÓBKI, ARCHAICZNA OPRAWA, BEZ POLOTU

TO JEDNAK NIE GABRIEL RYCERZ

Padem czy myszą?



Osobną kwestią jest przystosowanie gry do potrzeb posiadaczy konsol. Gray Matter to rdzennie pecetowa produkcja, opracowana z myślą o wodzeniu kursorem po ekranie, tym niemniej na Xboxie da się grać padem. Pomaga opcja podświetlenia wszystkich obiektów na ekranie, a zastępujące kursor obrotowe menu sprawdza się nie najgorzej. Inna sprawa, że wersja na PC jest mimo wszystko wygodniejsza w obsłudze, tańsza, a ruszy chyba nawet na maszynie parowej naczelnego informatyka królowej Wiktorii. Dlatego z ciężkim sercem muszę odradzić konwersję konsolową na rzecz pecetowego oryginału. Szkoda, że kolejny przedstawiciel wymierającego gatunku nie wykorzystał szansy, by wydrzeć się z pecetowego, niskobudżetowego rezerwatu.

DC UNIVERSE ONLINE

txt: GONZO

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA Sony
- PRODUCENT SonyOnline
- LICZBA GRACZY 1 (∞)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■■■□

MIELU: Miałem nie grać w żadnego MMO, bo nie chcę zamienić się w zombiaka, ale DCUO przyciąga jak magnes. Może dlatego, że też jako mały szkrab marzyłem o supermocach i przebierałem się w peleryny? Mama nawet zrobiła mi strój Wolverine'a. Porządne MMO, ale trochę zbyt nudne, jak na grę, za którą trzeba płacić co miesiąc. 7/10

Z WIELKĄ GRĄ PRZYCHODZI WIELKA PRZEPUSTOWOŚĆ

Opowieści o superbohaterach to ni mniej, ni więcej współczesne wersje mitologii. Jasny, klawy podział na dobro i zło, postacie nie z tego świata – idealny materiał na grę, choć na tytuł pokroju DC Universe Online przyszło nam nieco poczekać. Masowo, sieciowo, globalnie to trzy słowa, jakimi autorzy namówili Sony do wyłożenia kasy na tego MMORPG. Strzał okazał się bezbłędny, gra sprzedaje się jak ciepłe bułeczki, a pytanie czy developerzy podeszli do pracy z pasją, może mieć tylko jedną odpowiedź – opętańczy śmiech Jokera.

THE END OF TIME

Jeśli za kilkanaście lat odpowiednik DrMaxa gdzieś będzie tworzył ranking najlepszych filmów wprowadzających w grach, nie mam absolutnie żadnych wątpliwości, że pierwsze miejsce przypadnie DC Universe Online. Czy może być wdzięczniejszy temat niż ostateczna rozprawa między superherosami i ich arcywrogami? Jednak mieliśmy już czasem do czynienia z podobnymi bitwami (Mortal Kombat: Armageddon, żeby daleko nie szukać) i nie zawsze efekt był odpowiedni. Tym razem nie ma mowy o wadach, pojedynki są epickie, podstarzały Superman robi takie samo wrażenie jak szalony Joker, plejada bohaterów DC jest olbrzymia (w samej grze jest ich grubo ponad setka!), a wszystko kończy się efektowną śmiercią każdego z nich.

Triumfuje Lex Luthor, lecz tylko po to, by zobaczyć inwazję Brainiaca na Ziemię. W zasadzie słowo „przypatrywać się" byłoby w tym wypadku trafniejsze, bo wykończony Luthor nie ma jak pokonać najeźdźcy. Dlatego cofa się w czasie i tłumaczy sytuację Wonder Woman, Batmanowi i Supermanowi, którzy co prawda niedowierzają, ale zgadzają się wytrenować armię superherosów, mogących odwrócić bieg historii i zapobiec apokalipsie. Cel jest odpowiednio daleko w przyszłości, aby nie obawiać się przedwczesnego końca DCUO, a z drugiej strony elektryzuje tak mocno, że chciałoby się zobaczyć zagładę tego świata już dziś. Trzeba sobie jednak odpowiedzieć na pytanie, czy choćby miliard pierwszopoziomowych postaci byłby w stanie pokonać Brainiaca. A potem wziąć się do gry.

A ROBI SIĘ TO TAK

To jedna z najważniejszych gier ostatnich lat, nie dlatego że jest najlepsza, wciągnie każdego, czy oferuje niespotykaną oprawę. DC Universe pokazuje, że nawet tak bardzo pecetowy gatunek jak MMORPG jest możliwy do zrealizowania na konsolach, dlatego od tej pory nie kupuję żadnego wytłumaczenia ze strony autorów World of Warcraft czy Star Wars: The Old Republic dlaczego ich gry są ciągle blaszakowymi exclusive'ami. Sony wytrąciło konkurentom wszystkie argumenty z rąk, bo gra jest bardzo dobrze skodowana pod kątem PlayStation 3, niemal wszystkie opcje ułożono intuicyjnie. Samo stworzenie postaci w DCUO daje masę frajdy, to nie jest jedna z tych gier, w których wybieramy cokolwiek, byle tylko dokopać się do właściwej rozgrywki. Narodziny własnego herosa to przecież bardzo ważny moment w życiu każdego mężczyzny. Od początku było jasne, że nie zagramy żadną z licencjonowanych postaci. Autorzy wybrnęli z tego przede wszystkim poprzez wybór mentora naszego bohatera. Może to być Wonder Woman, Batman, Superman dla „jasnej strony" i Joker, Lex Luthor oraz Circe dla tej nieco mroczniejszej. Wybór ma wpływ na startowe miasto, kilka unikalnych miejscówek, a przede wszystkim na dostępne misje. Mentor nie jest nieobecną legendą, nieustannie komunikuje się z graczem, daje rady i zleca kolejne zadania. Jeżeli ktoś z wymienionej szóstki jest Waszym ulubionym bohaterem komiksowym, możecie spokojnie do oceny dopisać kilka oczek po przecinku, bo wykonywanie misji w takim wypadku daje dodatkową satysfakcję.

Tworzenie postaci nie ogranicza się oczywiście do wyboru mentora, można wykreować właściwie dowolnego herosa – od chłopięcego Scotta Pilgrima, przez muskularnego Jaxa Briggsa, kończąc na fruwającym Steve'ie Jobsie. Co prawda edytor nie jest przesadnie rozbudowany, ale i tak miałem dylematy – postawić na superszybkość czy latanie, specjalizować się w gadżetach, a może jednak wybrać zamrażanie lub podpalanie? Zainteresować się bronią palną, czy wystarczy walka w zwarciu?

PODRĘCZNE, CZYLI POD RĘKĄ Menu rozwoju postaci dostępne jest pod przyciskiem Start, choć nie działa zbyt płynnie. Trzeba przywyknąć, że przełączanie kolejnych zakładek zajmie grze kilka długich sekund. Czas na łyk i kęs czegoś.

WŚRÓD SWOICH Bieganie może przynieść interesujące spotkanie trzeciego stopnia z graczami, choć DCUO wymaga zdecydowanie większej gęstości zaludnienia. Pustki wciąż się zdarzają. Pewnie gracze zajęci są szukaniem miejsca na dyskach na megainstalkę...

KOLEJKA W MIĘSNYM Dowolność w pokonywaniu przeszkód w DCUO dorównuje inFamous i Prototype, choć latanie ponad budynkami i błyskawiczne wbieganie po ścianach są fajniejszymi rozwiązaniami.

NADZIEJA Pokonanie Braniaca może wydawać się karkołomne, ale nie mogę doczekać się inwazji w jego wykonaniu. Najwytrwalsi gracze doczekają ciekawych czasów.

ciu? Ostatecznie mój Dark Facebook, z imponującymi czarnymi skrzydłami i zakutą w hełm roboczaszką, wyglądem zupełnie nie sugerował, że należy do obozu bohaterów. Bywa i tak.

MAPS.GOTHAM.COM

Trzeba to jasno powiedzieć – miasta są przeolbrzymie. Nie zwiedziłem całego świata World of Warcraft, ale po tym co zobaczyłem w DC Universe, nie potrzebuję niczego więcej. Wystarczy mi wbiegnięcie na którykolwiek z budynków Gotham i spojrzenie w dal. Jeśli grając w Batman: Arkham Asylum mieliście ochotę wywędrować poza szpital, nie musicie czekać do Arkham City. W DCUO można hasać gdzie oczy poniosą, a przecież jest jeszcze tak samo obszerne Metropolis. Cóż, taki charakter MMORPG, że samo poznanie świata zajmuje kilkanaście godzin. Nie będzie to czas stracony, choć misje nie odbiegają od tego, co oferują inne gry z tego gatunku. Na początku, zanim zgramy się z konkretną ekipą, lepiej skupić się na wykonywaniu misji nieopodal punktu wypadowego, bo każde wypuszczenie się dalej może skończyć się napotkaniem kogoś większego od nas. Z kolegami.

TO JEDNA Z NAJWAŻNIEJSZYCH GIER OSTATNICH LAT. DC UNIVERSE POKAZUJE, ŻE NAWET TAK BARDZO PECETOWY GATUNEK JEST MOŻLIWY DO ZREALIZOWANIA NA KONSOLACH

Pierwsze dziesięć poziomów doświadczenia radzę zdobyć we własnym zakresie, dopiero potem DCUO pokazuje pełnię pazura. Bardzo podoba mi się pomysł obniżenia maksymalnego poziomu doświadczenia do 30, którego zdobycie nie wymaga spędzenia setek godzin w świecie gry. Dlaczego? W końcu gramy superbohaterami i autorzy chcieli, żeby gracze mieli możliwie szybko dostęp do pełni mocy i mogli wykonywać iście heroiczne akcje. Zbudowanie na tej idei konceptu rozgrywki uważam za strzał w dziesiątkę, bo można dzięki temu stworzyć sobie drugą, diametralnie inną postać i wyżyłowanie jej statystyk nie zajmie połowy życia.

Drzewko rozwoju to klasyka w stylu Diablo, gdzie jedna „wyuczona" zdolność bądź grupa otwiera ścieżkę do odblokowania kolejnych. Nie lubiłem stawiać pułapek, ale poza tym wszelkie wieżyczki, elektryczne lassa i nowe combosy przydawały mi się nader często. Najbardziej potrzebne z nich można zmapować pod przyciski geometryczne na padzie, choć oczywiście nic nie przebije klawiatury. W wypadku konsol nad micro przedkładana jest umiejętność strategicznego myślenia, która moc będzie kluczowa w najbliższej misji. Czy to źle?

LET'S AGGRO THEM

Największym zarzutem, jaki można wysunąć pod adresem DC Universe są misje wpisujące się w ramy gatunku MMORPG i nie starające się wyjść z tej roli choćby na chwilę. Tyle tylko, że na konsolach nie mamy takich gier i nawet, jeśli zadania „ubij kogoś na drugim końcu miasta" wydają się nudne i powtarzalne, to wykonywane z odpowiednią ekipą dają radość porównywalną chyba tylko z dozwolonym obżarstwem w Tłusty Czwartek. System walki stanowi połączenie slashera z podstawami klasycznego RPG, w zależności na co położymy nacisk. Dark Facebook specjalizował się w bezpośredniej walce, ale kilka razy zdarzyło mi się korzystać z podwójnych pistoletów, aby przetrzebić szeregi wroga z odległości. Każdy odnajdzie swój sposób gry, a widoki gdy z drużyną ścigamy się, kto będzie pierwszy u celu, wybitnie służą klimatowi.

Jeżeli ktoś przez chwilę był w dzieciństwie owładnięty manią posiadania supermocy, powinien DCUO obowiązkowo spróbować. Tym bardziej, że gra wygląda bardzo dobrze, jak na MMORPG, nie tnie ani trochę, a łażenie po budynkach, czy przedzieranie się przez kanały oddziela tylko kilkunastosekundowe ładowanie danych. Cena takiego rozwiązania nie jest niska – gra zajmuje aż 16GB na dysku i instaluje się ponad dwie godziny, co jest niechlubnym rekordem. Dodajcie do tego ściągnięcie patcha, edycję postaci i kilkanaście minut wprowadzenia, a okaże się, że czasy, w których grę rozpoczynało się tuż po włożeniu płyty do czytnika konsoli minęły bezpowrotnie. ■■

OCENA **8.0/10**

+ MMORPG PEŁNĄ GĘBĄ ŚWIETNIE WPLECIONY W UNIWERSUM
− 16GB INSTALACJI, POWOLNY POCZĄTEK, WYSOKI ABONAMENT

OD BLU-RAYA DO SUPERBOHATERA

MIĘDZY NAMI GRACZAMI

Wybór serwerów jasno mówi, czy inni gracze będą mogli nas atakować, czy jesteśmy bezpieczni i skupiamy się na kooperacji. Ciśnienie podniosło mi jednak coś innego – pojedynki legend. Mówiąc najprościej, wcielamy się w nich w mentora znanego z kart komiksów, walczymy z innymi graczami i z czasem odblokowujemy kolejne postacie. Bardzo klawe urozmaicenie. Miłośnicy pojedynków PvP znajdą w DC Universe coś dla siebie, choć nowicjuszom zaleca się poznanie systemu w stopniu podstawowym. Może wtedy nie przegrają w kilka, a kilkanaście minut. Bitwy na większą skalę dają szansę na masę doświadczenia, ale są okupione wyższym ryzykiem zgonu. Do odważnych uniwersum DC należy.

RETROPLUS

Drugi miesiąc po gruntownym remanencie – nie zwalniamy. Nie dość, że w tym miesiącu cała dodatkowa, tłuściutka strona Retro gratis, to w dodatku z niekłamaną przyjemnością witamy na łamach (baczność!) Martineza (spocznij!) – pioniera pisania o grach w Polsce i ojca-założyciela Secret Service (jakbyście nie wiedzieli). Miejmy nadzieję, że w natłoku obowiązków znajdzie czas, by regularnie podzielić się z nami swoimi spostrzeżeniami. A jakby jeszcze było Wam za mało naczelnych kultowych czasopism, zerknijcie czym prędzej na widniejący w pobliżu wywiad. To oczywiście nie wszystko, ale o tym przekonajcie się już sami. //DrMax

RETRONEWSFLASH

SNK VS SONY

Wygląda na to, że Sony na dobre rozkochało w sobie króla ery automatów – SNK. Nie dość, że od jakiegoś czasu na PSN dostępna jest coraz większa gama klasycznych szlagierów w rodzaju Metal Slug czy King of Fighters, to jeszcze obie firmy zamierzają wypuścić na rynek licencjonowanego pada NEO-GEO do PS3. Urządzenie z pewnością zmiękczy serca co starszych graczy – design rodem z lat dziewięćdziesiątych (z obowiązkowym kablem – bezprzewodowym herezjom mówimy nie) pozwoli cieszyć się wspomnianymi wyżej klasykami, jak Bozia przykazała.

KOLEJNE POWROTY

Capcom uruchomił niedawno na swojej japońskiej stronie ankietę pozwalającą graczom wybrać, które z klasycznych produkcji firmy (z okresu PSX) chcieliby zobaczyć na PSN w pierwszej kolejności. SEGA także powraca do klasyki – wiceprezes amerykańskiego oddziału firmy zapowiedział rychłe wydanie kolekcji tytułów z Dreamcasta na konsole obecnej generacji. Niestety, w tym samym wywiadzie przekazał złą wiadomość dla hardkorowych fanów – wiceprezio po raz kolejny kategorycznie zaprzeczył jakoby SEGA rozpatrywała produkcję Dreamcasta 2.

FAN POWER

Zapał fanów do grzebania w uznanych licencjach nie stygnie. Jako że Sonic 4 nie spełnił do końca nadziei miłośników niebieskiego jeża, stęsknionych za klasycznymi odsłonami platformówki, postanowili oni wziąć sprawy w swoje ręce i stworzyć Sonic 2 HD – jak nietrudno się domyślić, remake klasyka w odświeżonej oprawie. W chwili gdy czytacie te słowa gra powinna być już ukończona i dostępna w sieci, a wedle licznych opinii nie ma się absolutnie czego wstydzić w porównaniu z oficjalną produkcją SEGI.

KOLCZASTA ROCZNICA

Pozostając w temacie niebieskawego jeża – SEGA przygotowuje się do hucznych obchodów dwudziestolecia ich maskotki. Sonic skończy dwudziestkę 23 czerwca tego roku, a jego ojcowie zapowiadają z tej okazji siłę atrakcji. Mowa jest między innymi o specjalnych imprezach mających odbyć się „na całym świecie" (ale nie napalajcie się za bardzo, to raczej forma retoryczna), a także – co ciekawsze – o rozpoczęciu prac nad kilkoma całkiem nowymi projektami. Jak na razie brak szczegółów na temat owych tajemniczych „projektów", ale myślę, że spokojnie można założyć parę nowych gier z Jeżem w roli głównej. Może tym razem naprawdę dobrych?

JAPOKALIPSA

Moda na remake'i, demake'i i inne –make'i udziela się także dużym producentom gier. Najnowszym i najciekawszym dowodem tej tendencji jest Official Fallout Japanese RPG Demake, udostępniony niedawno przez Bethesdę za pośrednictwem oficjalnej strony firmy. Rzecz jest dokładnie tym, na co wskazuje tytuł – Falloutem w wersji stylizowanej na 8-bitowe japońskie RPG. Dla osobników rozkochanych w postapokaliptycznych klimatach i rozpikselowanej oprawie to prawdziwa gratka. No i najlepsza wiadomość – gra dostępna jest całkowicie za darmo. Nieco gorsza – na chwilę obecną tylko w języku Kurosawy. Tym niemniej idea zacna. ■

GADŻET INSPEKTOR

DO BRONI!

Jeśli zdarza Ci się bawić w przebieranki (nie wstydź się, jesteś wśród przyjaciół) o tematyce growej, ale znudziły Cię kartonowe czy papierowe zabawki udające oręż ulubionej postaci, to pora zapoznać się z twórczością niejakiego Harrisona Krixa. Facet tworzy naprawdę profesjonalne repliki przedmiotów i broni z gier, dbając o najdrobniejsze detale – jedne z najnowszych i budzących największy szacunek produkcji to karabin M8 Avenger, jakby żywcem wydarty z Mass Effecta, potężny bolter Kosmicznych Marines z Warhammera 40K, a także Portal Gun wykonany z okazji aukcji charytatywnej. Piękna sprawa. Aha, koleś zbudował jeszcze m.in. kostium Big Daddy'ego w skali 1:1. Utalentowany świr.

BLING BLING

Kajdan na nek to nieodłączny atrybut każdego szanującego się gangstera. A jeśli ów gangster, w przerwach pomiędzy kolejnymi utarczkami z „panami w błękicie" albo pokazywaniu ziomalom kto tu rządzi, lubi sobie pograć, to może dać temu wyraz za sprawą wypasionego wisiora z Mario. Od razu dodaję, że to autentyk – wykonany z najprawdziwszych diamentów, przecudnie obciachowy i do kupienia za równowartość niespełna trzech tysięcy dolarów. Prawdziwa okazja.

PRZEJRZYJ SIĘ NA WYLOT

Niezmordowany Ben Heck, specjalista od modyfikowania sprzętu do grania, po raz kolejny zadziwia pomysłowością. Na specjalne życzenie fana stworzył bowiem koszulkę wzorowaną na Portalu, na przedzie której znajduje się… Prawdziwy portal. Jak to możliwe? Ot, po prostu – na przedzie zamontowany jest niewielki ekran LCD, na którym wyświetlany jest obraz z przymocowanej do pleców nosiciela miniaturowej kamerki. W rezultacie otrzymujemy efekt dziury na klacie, przez którą można obserwować to, co znajduje się za nami. Proste i genialne, przyznacie.

POSTAW SIĘ

Jako że premiera trzeciej części Resistance zbliża się wielkimi krokami, warto przypomnieć co bardziej fachowe edycje kolekcjonerskie poprzednich części. Na pierwszy plan wysuwa się limitowane, prasowe wydanie pierwszej gry, w formie fachowego wojskowego pakunku, zawierające oprócz samej gry stylizowane koperty z informacjami o niej, screenami i ilustracjami, a wszystko w wojskowej puszce na dokumenty. Nieco słabiej, choć na swój sposób również pomysłowo przedstawia się specjalna wersja Resistance 2 – opakowana w blaszane pudełko po ciasteczkach (w komplecie z autentyczną rdzą). Ciekawe co też autorzy wymyślą przy okazji trzeciej części…

PAPIEROWE CUDO

Nie stać Cię na drogaśne figurki? Bez paniki! Zawsze możesz samodzielnie skleić sobie wymarzoną ozdobę na biurko. Moda na papierowe modele trwa w sieci od dłuższego czasu, ale w ciągu ostatnich miesięcy pojawiło się kilka autentycznych perełek. Bodaj najbardziej imponującą z nich jest figurka Psa z Half-Life 2, wykonana przez jegomościa znanego jako Gollum999. Cacko składa się z osiemnastu kartek i 381 elementów, a jego wykonanie zajęło autorowi bity rok. Czy warto było – oceńcie sami. Na pierwszy rzut oka naprawdę nie sposób odróżnić go od profesjonalnie wyprodukowanej miniatury.

Jeśli zatem nie macie co robić zimowymi wieczorami, właźcie na [http://tinyurl.com/34ka8g2], ściągajcie szablon i do roboty.

PEGASUS NA KOŁACH

Dobra, koniec z drobnicą. Czas na gadżet z kategorii „choćbyś odkładał kasę przez 20 lat…" – samochód wzorowany na projekcie Famicomu (czyli japońskiej wersji NESa). Tak, dobrze przeczytaliście – samochód, a konkretnie specjalna wersja Toyoty Scion. Może i wygląda dość obleśnie i jest absolutnie niepraktyczna, ale mimo wszystko trudno nie kwiknąć z zachwytu na widok wielkich czerwonych przycisków robiących za klamki (po otwarciu drzwi samochód wydaje odgłos zebrania monety, grzybka albo gwiazdki z Mario), tudzież stacyjki w formie slotu na specjalny kartridż. A jakbyście myśleli, że komuś do końca jeszcze nie odbiło – w przednich i tylnych reflektorach zamontowano wyświetlacze rzucające na najbliższą ścianę obraz z wbudowanej konsoli (pady przy siedzeniach w standardzie). Samochodzik wystawiano na pokazie w Culver City w listopadzie i grudniu ubiegłego roku. Na produkcję seryjną bym nie liczył. ■

VECTREX

W 1994 roku Sony wypuściło na rynek swą pierwszą konsolę, która na masową skalę przepchnęła gry w trzeci wymiar. Nie znaczy to jednak, że wcześniej nie eksperymentowano z 3D – i nie mam na myśli wyłącznie pociesznego Mode7 ze SNESa, czy SegaScope 3D na Master System.

Już na początku lat osiemdziesiątych trafiali się twardziele podejmujący heroiczne próby zastąpienia sprite'ów wielokątami. A konkretnie mowa o projektantach Smith Engineering/Western Technologies, którzy przygotowali pierwszą maszynkę do gier wyświetlającą wektorową grafikę. A imię jej było – Vectrex.

Innowacyjny system ujrzał światło dzienne w listopadzie 1982 roku i początkowo wzbudził spore zainteresowanie (choć niekoniecznie przekładające się na sukces kasowy). Miał prawo, bo zaiste była to konsola niepodobna do żadnej innej. Z kilku głównych powodów.

Przede wszystkim – miała wbudowany ekran, wobec czego nie musiała być podpinana do telewizora i przy bardzo, ale to bardzo dużej wyrozumiałości mogłaby zostać uznana za konsolę przenośną. Ów ekran jest bodaj najciekawszym elementem całej maszyny. Jako się rzekło, był zdolny do wyświetlania wektorowej grafiki – prostej do bólu wektorowej grafiki, wypada od razu dodać. Wyobraźcie sobie najprostszy trójwymiarowy model, czy raczej siatkę złożoną z kilku trójkątów, pozbawioną jakichkolwiek tekstur, i już macie z grubsza pełny obraz grafiki na Vectrexie. Albo jeszcze prościej – pamiętacie Vib Ribbon? Grę o kreskowym króliku idącym po białej linii? Gry na Vectrexa wyglądały podobnie, tylko że to nie była przemyślana stylizacja, a szczyt możliwości technicznych. Aby zapewnić minimum różnorodności, producenci gier wypuszczali półprzezroczyste nakładki przyczepiane do ekranu, które dodawały odrobinę kolorów (patent rodem ze starszej o ładne dziesięć lat Magnavox Odyssey). Brzmi zabawnie? Dzisiaj może i owszem, ale w czasach wczesnych Atarynek każda, nawet najbardziej żałosna iluzja głębi budziła podziw. Jeszcze śmieszniej było z dźwiękiem, dochodzącym z wbudowanego, popierdującego radośnie głośniczka. W pierwszych modelach urządzenia donośne bzyczenie reagowało na wyświetlaną na ekranie grafikę. Ów defekt fabryczny szybko stał się znakiem rozpoznawczym Vectrexa.

Jak już wspomniałem, Vectrex nie zrobił szokującej kariery. Powodem niekoniecznie była wygórowana cena urządzenia – w dniu premiery wynosiła ona niespełna 200 dolarów, ale bardzo szybko spadła do 150, a ostatecznie 100 martwych prezydentów. Nie zawiódł także dział marketingu, skutecznie wpychając maszynę do kampanii reklamowych kilku dużych firm, choć podjęcie współpracy z rozlewnią Mr Boston, zajmującą się produkcją napojów wyskokowych, nie było chyba najszczęśliwszym posunięciem. Do każdego egzemplarza Vectrexa dodawano także grę Minestorm – w opinii wielu graczy najlepszy tytuł, jaki się na niej ukazał. Wypada jednak pamiętać, że wszystko to miało miejsce tuż przed pamiętnym krachem amerykańskiego rynku gier z 1983, wywołanego m.in. przez nadmierne nasycenie – konkurencji zatem nie brakowało, zaś klientów już owszem. Konsola nie mogła też poszczycić się kolosalną biblioteką gier – zwłaszcza w porównaniu do zasiedziałego na rynku Atari 2600. A jak wiadomo, nawet najciekawsza technologia nie zda się na dłuższą metę na wiele, jeśli brakuje ciekawych gier (o czym powinni pamiętać także współcześni producenci sprzętu). Mimo to konsolą udało się zainteresować także firmy spoza Ameryki – na mocy umowy licencyjnej z Bandai udało się wydać ją w Japonii, pod nazwą Vectrex Kousokusen. Urządzenie może także pochwalić się szeroką gamą akcesoriów, w liczbie dwóch – za to oba były na swój sposób wizjonerskie. Vectrex Light Pen umożliwiało mazanie bezpośrednio na ekranie, pozwalając na rysowanie prostych kształtów i bardzo ograniczoną interakcję (DS się kłania). Z kolei 3D Imager dawał użytkownikom przedsmak prawdziwego trzeciego wymiaru. Co ciekawe, futurystyczny gadżet przypominający nieco gogle albo wizjer Geordiego ze Star Treka, nie był zwykłymi okularkami o różnokolorowych szkłach. Działał na zasadzie specjalnego dysku obracającego się przed oczami grającego, zsynchronizowanego z wyświetlaną grafiką, przysłaniając odpowiednie oko. Pomysłowy patent, wykorzystany zresztą nie tylko przez twórców Vectrexa.

Pomimo wszystkich zasług i innowacji, konsola znikła z rynku dość szybko, zmieciona falą kryzysu. Nie znaczy to jednak, że o maszynce słuch zaginął. Co to, to nie. Wielu domorosłych programistów doceniło nietypowy kawałek sprzętu i w rezultacie nawet dziś, niemal dwadzieścia lat od premiery urządzenia, powstają jeszcze nowe gry. Ot, optymistyczny akcent tej krótkiej historii. ■

WEKTOROWE GRY

Armor Attack – strzelanka z lotu ptaka. Jeździmy jeepem po labiryncie, rozwalamy czołgi i helikoptery (to musi być niezły jeep). Jedna z miodniejszych gier na Vectrexa i robiące wrażenie, realistyczne (jak na liche przecież możliwości urządzenia) efekty dźwiękowe.

Minestorm – gra dodawana do każdej sprzedanej konsoli, a poza tym całkiem sympatyczny klon Asteroids. Wektorowa grafika raczej nie dodaje rozgrywce rumieńców, ale to bez wątpienia solidny tytuł startowy.

Berzerk – nieudana konwersja fajnego tytułu z Atari 2600. Brzydka grafika, ślamazarna animacja, tanie porty takie jak ten na pewno nie pomogły Vectrexowi w ciężkiej sytuacji.

Rip-Off – wbrew temu, co sugeruje tytuł, to całkiem oryginalna strzelanina. Zadaniem gracza jest powstrzymanie kosmicznych piratów próbujących ukraść zapasy paliwa. Do tego jeszcze całkiem rozrywkowy tryb dla dwóch graczy.

Pole Position – do takich gier stworzono Vectrexa. W przypadku tego tytułu wrażenie głębi sprawdza się całkiem nieźle, choć wszystkie obiekty wyglądają niczym przezroczyste pudełka. Tym niemniej, to zadziwiająco porządna konwersja klasycznej wyścigówki.

MARTINEZ SYPIE

NIE ZRÓB SOBIE KRZYWDY

Nie ma szans, żebym kiedykolwiek dotknął tych głupich nowych joysticków, którymi macha się w powietrzu. Widziałem w Internecie, a nawet w centrach handlowych, że są nowe kontrolery, które zamiast siły kciuków wykorzystują siłę ramion, czy nawet nóg. Bez sensu i niebezpieczne!

Wystarczyło mi w swoim czasie pożyczenie Wii, na którym zresztą nie dało się grać w nic oprócz tenisa. Dwie kilkudziesięciominutowe sesje wystarczyły, żeby narobić w obejściu niepowetowanych szkód. A mianowicie: stłuczona szybka w kredensie, gdy machnięty kontroler wyleciał z ręki, stłuczony wazon, przewrócony przy zbyt zamaszystym machnięciu, oraz zdeptany pies, gdy gracz stracił równowagę. Do tego dodam bóle w mięśniach (zakwasy) oraz autentycznie wywichnięty bark mojej żony, która zbyt serio podeszła do sparingu i chciała po prostu silnie uderzać piłkę, jak to w tenisie.

Nigdy więcej. Nie po to ludzkość wynalazła prąd, żeby się męczyć samemu. Nie po to mamy siłowniki, silniki, czy przekładnie, żeby marnować siłę mięśni. No i nie po to do licha wymyślono gry, żeby wstawać z fotela i robić głupie ruchy. Jak będę chciał biegać, to wyjdę z domu.

Swoją drogą w graniu chodzi dzisiaj o coś zupełnie innego niż kiedyś. Przyjemność płynie z zupełnie innych źródeł. Dawniej samo posiadanie konsoli czy komputera, dawało ekstazę i poczucie przynależności do elitarnego klubu. Może nie wyższości, ale tak się składało, że w społeczności szkolnej wyżej stali ci, którzy sprzęt mieli, niż ci co go nie mieli. Druga rzecz: załatwić nowości. Nie tak odległe są czasy, gdy w sklepach gier nie sprzedawano i to wcale nie z powodów ideologicznych. Najpierw się to nie opłacało, bo było za mało graczy, potem się to nie opłacało, bo było za dużo piratów. Nie wiem czy dzisiaj się to opłaca, widzę że więcej firm znika niż się pojawia, ale gry można kupić i nie daje to tak dużej przyjemności: ot ręka, koszyk, kasa, portfel i załatwione. **Dawniej pozyskanie gry było samo w sobie sukcesem i dawało poczucie zwycięstwa. Czyli dwa osiągnięcia zanim do czegokolwiek doszło.** Co dalej? Na ośmiobitowcach dużym wyzwaniem było wgranie gry z taśmy. Pół godziny do godziny (ech to Atari bez turbo) nerwów napiętych do granic wytrzymałości... a nie zawsze się wgrało. I wtedy wybuchał ogień piekielny, latały talerze, książki oraz niewybredne bluzgi. Czyli zabawa jak się patrzy. Ale to starożytność, konsole od początku mają kartridże, potem płytki, czyli „niewgranie się" niestety też poszło w niepamięć. Na gracza czekały jednak kolejne pułapki. Pierwsza z nich: zrozumieć menu. Bo przypominam, że gry po polsku to osiągnięcie kilku niedawnych lat, szczególnie na konsolach. Angielski, wbrew obiegowym opiniom jacy to jesteśmy mądrzy, też sprawiał i sprawia trudności nawet ludziom, którzy mają ten język w szkole. Na lekcjach nie uczą bowiem tak ważnych pojęć jak Start Game, Exit, Next Level czy Bonus. Z angielskim to jeszcze pół biedy, prawdziwi zawodowcy próbowali czasem godzinę uruchomić grę po japońsku. Gorzej gdy był to RPG, bo jak wiemy, ględzą tam jak najęci – czyli im dalej tym gorzej.

Dzisiaj chodzi o coś zupełnie innego. Gier jest za dużo, a czasu za mało. Jakość ustąpiła ilości i chodzi tylko o to, żeby jak najszybciej skończyć jak najwięcej tytułów (a potem lekceważąco się o nich wyrażać). „CoD5 w osiem godzin? Lame, przeszedłem w sześć". Mimo że gry są teraz piękne, niewiarygodnie dopracowane, czas rozgrywki skrócił się kilkakrotnie, poziom trudności obniżył, więc nie ma czasu ani zwyczaju, żeby te wspaniałości podziwiać. I tylko mieszkania są tak samo ciasne jak kiedyś. Dlatego, kupując te dziwne nowe machadła, nie zrób sobie krzywdy. Tyle jeszcze jest gier, na które trzeba oszczędzać siły. ■

Martinez jest między innymi twórcą magazynów Top Secret i Secret Service. Był też ich redaktorem naczelnym.

RETROWYWIAD

JUNKBOY

Junkboy (dla przyjaciół Markus) jest profesjonalnym grafikiem urodzonym w Szwecji, zamieszkałym w Sztokholmie. Zaczynał od tworzenia grafik dla magazynów o grach, koncentrując się zwłaszcza na starszych produkcjach.

Największą popularnością cieszyły się stworzone przez niego sfabrykowane screeny z nowych gier, spreparowane tak, aby przypominały gry z lat dziewięćdziesiątych. Ostatnio nawiązał współpracę z twórcą Minecrafta – razem pracują nad całkowicie nowym, trzymanym w tajemnicy projektem.

Jesteś grafikiem-samoukiem czy masz jakieś oficjalne wykształcenie w tej dziedzinie?
Przez kilka miesięcy chodziłem do szkoły plastycznej, ale niczego konkretnego mnie nie nauczyli. Szybko zdałem sobie sprawę, że to raczej schronisko dla zagubionej w życiu młodzieży. Dlatego osobiście uważam się za samouka.

Biorąc pod uwagę twoją twórczość, masz spore doświadczenie jako gracz. Klimaty retro rzeczywiście pociągają cię bardziej niż współczesne gry, czy to tylko nostalgia?
Lubię po trochu wszystkiego. Nowe gry bywają imponujące z technicznego punktu widzenia, efekciarskie i wciągające, ale w dwuwymiarowych grach z wczesnych lat 90. też jest coś urzekającego. Nie chodzi tylko o pikselozę i niskie rozdzielczości, ale też o palety kolorów i tematykę popularną w tamtych czasach.

Co sądzisz o panującym od kilku lat trendzie „demake'owania" nowoczesnych gier? Z twojej twórczości wnioskuję, że powinien przypaść ci do gustu...
Oczywiście. Jedną z najfajniejszych rzeczy w demake'ach jest to, że bierzesz nowoczesną grę i śledzisz jej korzenie, patrzysz jak wpasowałaby się w rynek w przeszłości. Na pomysł, że Red Dead Redemption sprawdziłoby się jako klon Gun.Smoke wpadłem już przy poprzedniej części, Red Dead Revolver. W końcu oryginalnie miała to być gra Capcomu, zanim wykupił ją Rockstar.

Muszę przyznać, że z twojej twórczości najbardziej podobają mi się właśnie „postarzenia" nowych gier – robią wrażenie zarówno z czysto wizualnego jak i koncepcyjnego punktu widzenia. Skąd wziął się ten pomysł? Wolałbyś grać w te tytuły, jak np. Bayonetta czy Bioshock w staroszkolnych wersjach?
Koncepcja demake'ów pojawiła się w społeczności graczy i pixelartów już ładnych parę lat temu, więc sam pomysł nie wyszedł ode mnie. W większości przypadków chyba nie zamieniłbym oryginału na demake, chociaż taka np. Retro Bayonetta sprawdziłaby się jako uzupełnienie „dużej" gry.

Pracowałeś jako grafik dla kilku magazynów, niedawno rozpocząłeś współpracę z Markusem Perssonem (twórcą Minecrafta). Czy twórczość plastyczna, to wciąż tylko hobby, czy już pełnoprawna kariera? Zawsze planowałeś wkręcić się do tworzenia gier?
Zawsze uwielbiałem rysować i grać, a także wymyślać nowe gry. Chyba ująłbym to tak, że w tej chwili to hobby, za które mi płacą. Nienajgorsza opcja!

A skoro już mowa o twojej współpracy z Markusem Perssonem, Minecraft okazał się hitem niezależnej sceny gier. Mógłbyś powiedzieć nam cokolwiek o projekcie, nad którym obecnie pracujecie?
To coś kompletnie innego od Minecrafta, koncepcyjnie bardziej zbliżone do planszówki. Ale dopiero zaczynamy pracę, więc wiele może się zmienić. Jeszcze zobaczymy, co z tego wyjdzie.

Co poradziłbyś młodym grafikom, chcącym załapać się do pracy w branży gier?
Znajcie swoje silne strony i słabości. Wiedzcie dla kogo tworzycie. Załapcie kontakt z odpowiednimi ludźmi. No i trochę szczęścia też nie zaszkodzi. Jeśli jesteście utalentowani i uzbieracie wystarczająco duże portfolio, ktoś w końcu zwróci na was uwagę. Tak sądzę.

Dzięki za rozmowę. //DrMax

Bayonetta jako dwuwymiarowa strzelanka, Brutal Legend w wersji point'n'click, Killzone – klon Contry. To tylko część pomysłowych demake'ów zrodzonych w wyobraźni Junkboya.

SKRYTOBÓJCZA SAGA

2011 ROKIEM NINJA! DOPIERO CO W UBIEGŁYM MIESIĄCU GOŚCILIŚMY W RETROSPEKCJI SERIĘ NINJA GAIDEN, A DZIŚ PRZESKAKUJEMY PO KRYJOMU NA KOLEJNEGO PRETENDENTA DO TRONU CICHYCH ZABÓJCÓW – TENCHU

Ile jednak pan Hayabusa do swojego rodowodu podchodził z dystansem, preferując raczej taktykę „huzia na Józia" niż skryte podchody, o tyle dzisiejszy bohater prezentuje tradycyjną szkołę ninja, specjalizując się w skrytych i niespodziewanych ata... Aaaargh! Blaaagh!

<odgłos strzepywania krwi z ostrza>

No, wreszcie się zamknął. Witam zgromadzonych, to ja – Rikimaru, ale możecie mówić mi Riki. Pozbyłem się tego nudziarza i teraz opowiem Wam historię growych występów mojego klanu, rzetelnie i z pierwszej ręki. Pomysł przedstawienia naszych dziejów po raz pierwszy zaświtał w głowach programistów w latach dziewięćdziesiątych. Delegacja ze studia Acquire po raz pierwszy zawitała w naszym dojo w 1996, po paru miesiącach przybyła kolejna, i w końcu już trzecia pożyła na tyle długo, żeby przedstawić swoją propozycję mistrzowi klanu (przy okazji zabrali ze sobą ciała poprzednich delegatów, nasi strażnicy bywają nieco nerwowi...). A plan ich był zaiste diabolicznie szczwany – jako że przygotowywana była odświeżona odsłona klasycznej serii Metal Gear, opierającej się na cichej eliminacji lub omijaniu przeciwników, zamiast powszechnej wówczas w grach bezmózgiej jatki, włodarze Acquire postanowili ubiec klan Kojima i wydać własną grę, zgarniając jednocześnie tytuł pierwszej pełnoprawnej skradanki ówczesnej generacji konsol. Jak postanowili, tak zrobili.

Pierwsza część Tenchu (w wolnym przekładzie – Gniew Niebios), obdarzona podtytułem Stealth Assassins, ukazała się w 1998 roku na pierwszej PlayStation. Do występu w roli głównej wytypowano mnie – najzręczniejszego z zabójców klanu. W celu zachowania politycznej poprawności twórcy dorzucili jeszcze niejaką Ayame – na co dzień sympatyczną panią z księgowości w Acquire, którą przerobiono chybcikiem na zabójczynię. Cokolwiek, i tak wszyscy gracze wybierali mnie. Hmpf!
Tak czy siak, na grę składało się dziesięć misji, zazwyczaj sprowadzających się do zlikwidowania wyznaczonego indywiduum. Pomiędzy bohaterem a przyszłym denatem czyhały liczne niebezpieczeństwa, głównie patrolujący uliczki samuraje – niestanowiący wielkiego wyzwania dla skrytego w cieniu zabójcy, ale śmiertelnie groźni w otwartej walce. Grający miał za zadanie przekraść się niepostrzeżenie albo powybijać ich po cichu za pomocą zestawu pomysłowych gadżetów, takich jak gaz usypiający, czy zatruty ryż pozostawiany na ziemi do pożarcia przez strażników (samuraje to kretyni). Dość powiedzieć, że taka innowacyjna koncepcja rozgrywki spotkała się wówczas z bardzo ciepłym przyjęciem – wielu graczy doceniło konieczność bardziej wysublimowanego radzenia sobie z wrogami, choć byli i tacy, których półgodzinne zwisanie z dachu pagody zwyczajnie nudziło. Prostaki, no ale cóż... O gustach się nie dyskutuje, tylko dosypuje tym i owym truciznę do herbaty.

Co ciekawe, japońska wersja Tenchu była uboższa od tej wydanej na Zachodzie, pozbawiona m.in. kilku misji i losowego rozmieszczenia wrogów czy przedmiotów na mapie. Dopiero specjalna, usprawniona edycja Shinobi Gaisen uzupełniła te braki, dodając prawdziwą perełkę – edytor poziomów. Gaijini musieli poczekać na ten element do premiery drugiej części, rozszerzenie do „jedynki" zatytułowane Shinobi Hyakusen było go pozbawione. A skoro już o drugiej części mowa – trafiła ona na półki sklepowe w 2000 roku i prezentowała wydarzenia, jakie miały miejsce przed Stealth Assassins – gracze mogli m.in. dowiedzieć się, w jaki sposób zaciąłem się przy go... Ee, znaczy, w jak śmiertelnie niebezpiecznych okolicznościach zdobyłem słynną szramę przy oku. Pod kontrolę gracza ponownie oddano bohaterskiego Rikimaru i tą-tamtą, a także całkowicie nową postać – Tatsumaru, o którego dodanie ubłagałem twórców w formie, ekhm, specjalnej przysługi dla znajomego (długi to straszna rzecz, a sake – diabelski napitek). Tatsu stawał się dostępny po przejściu gry pozostałą dwójką bohaterów, a jego misje przedstawiały opowiedzianą historię z innej, wyjaśniającej to i owo, perspektywy. Reszta nowinek to już raczej standard – więcej misji, długo oczekiwany edytor i grafika, którą wielu uznało za krok w tył w stosunku do poprzedniczki, ale dzięki lekkiemu uproszczeniu udało się lekko zwiększyć pole widzenia (zmora pierwszej części, w której bohaterowie zdawali się cierpieć na kurzą ślepotę). Krótko mówiąc, Tenchu 2 okazało się porządnym sequelem, choć żadną miarą nie rewolucyjnym. Na poważne usprawnienia przyszedł czas wraz z nadejściem kolejnej generacji konsol.

Tenchu: Wrath of Heaven zaatakowało niczego się nie spodziewające czytniki PS2 i Xboxów (tych drugich nieco później, pod tytułem Return from Darkness) w 2003 roku. Pierwszym co rzucało się w oczy była obowiązkowa i mile widziana poprawa grafiki – dopiero teraz podziwianie specjalnych, zabójczych ruchów ninja stało się prawdziwą ucztą dla oczu. Miłym urozmaiceniem było też dodanie nowej postaci – Tesshu posługującego się igłami z zabójczą precyzją (w owych czasach już tylko mój akupunkturzysta był gotów pożyczać mi kasę). Poza tym w końcu zdecydowano się na wprowadzenie multiplayera, i to zarówno w trybie versus, jak i kooperacji. Był nawet split-screen dla dwóch graczy. Ogólnie zatem – udany debiut serii na nowych, potężniejszych systemach. Niestety, w tym momencie coś zaczęło się psuć. Studio K2, które przejęło serię od Acquire, przestało odbierać telefony od naszego mistrza, wynajęli też skuteczniejszych ochroniarzy, co uniemożliwiało nam wpadnięcie z „niezapowiedzianą wizytą", a co najgorsze – zaczęli robić coraz gorsze gry, kalając dobre imię naszego klanu.

To, że zeszli na złą drogę widać było już przy średniackim Tenchu: Fatal Shadows z 2004 roku, pierwszej grze z serii w której grający nie mógł wcielić się w ulubieńca tłumów Rikiego, znaczy się – mnie. WTF? Zwaliłem to jednak, jak mam w zwyczaju, na nadmiar napojów wyskokowych na bazie ryżu i czekałem na kolejne, bardziej przemyślane posunięcia. Nie nadeszły. Zamiast tego dostaliśmy pożałowania godne Time of the Assassins na PSP i Dark Secret na DS. Miarka przebrała się jednak przy okazji Tenchu Z, wydanego w 2007 roku na Xboxa 360. O ile możliwość stworzenia własnego bohatera nie była złym pomysłem (i tak wszyscy tworzyli sobie swojego Rikiego! Hmpf!), o tyle spartolona warstwa techniczna, bezpłciowa historyjka i słabująca grafika przypieczętowały to, co grająca tłuszcza szeptała między sobą od lat – że najlepsze czasy seria ma już dawno za sobą. Sytuacji nie poprawiła popierdółka na XBLA Tenchu: Shadow Assault, ani tym bardziej Tenchu: Shadow Assassins – przeciętniak na Wii i PSP. I tak latka lecą, niegdysiejsza świetność Tenchu odchodzi w zapomnienie, a ja piję i przyjmuję cieniutkie zlecenia na jakichś patałachów na drugim końcu świata. O, jeszcze się trochę rusza. Chodź, katanko, podziabiemy ścierwo – od razu nam ulży. A masz, dziadu... ■

CZY TO JUŻ KONIEC?

Nie ulega wątpliwości, że Tenchu – niegdyś jedna z bardziej prężnych serii na konsolach – nie miała ostatnimi laty łatwego życia na rynku. Oczywiście sama jest sobie winna, czy może raczej – winni są jej twórcy. Przy czym trudno zwalać wszystko na zmianę producenta, bo debiutowi serii na PS2 i Xboksie trudno cokolwiek zarzucić. Później jednak rozpoczął się pikujący lot twarzą w asfalt. Ostatnia „duża" odsłona serii, bardzo przeciętne Tenchu Z, ukazała się niemal cztery lata temu. Od tamtego czasu klan Azuma gościł już tylko na słabszych systemach, konsolach przenośnych, a nawet na komórkach. Czy jeszcze powrócą dla niego czasy chwały? Czy możemy liczyć na nowe Tenchu z prawdziwego zdarzenia na PS3 i X360? Cóż, może i czarnowidz ze mnie, ale nie liczyłbym na to – przynajmniej w najbliższym czasie. Pytanie, które z pewnością zadają sobie obecni właściciele licencji, brzmi: Czy gracze pamiętają jeszcze o białowłosym ninja? A jeśli tak – czy daliby mu kolejną szansę?

W ciągu ostatnich kilku dekad gry video ewoluowały, na przestrzeni lat przepoczwarzając się z nieporadnych zbitek goniących się po ekranie, popierdujących dziarsko kresek i kropek w pełnoprawne interaktywne opowieści, czerpiące pełnymi garściami z dramatycznego repertuaru wcześniej zarezerwowanego dla książek czy filmów. Jednym z najskuteczniejszych, ale zarazem najtrudniejszych w użyciu elementów owego arsenału jest niespodziewany zwrot akcji. Jeśli scenarzysta przyłoży się i dogłębnie przemyśli sprawę, jednocześnie dając pokaz niecodziennej wrażliwości – gracz spada z fotela niczym walony obuchem, zaś moment którego właśnie doświadczył zostaje z nim na długie lata, jako jedno z najcieplej wspominanych growych przeżyć. Jeśli zwrot jest wymuszony, przewidywalny niczym w dziesiątym z kolei filmie

WTEM???

CZYLI 10 NAJBARDZIEJ SZOKUJĄCYCH ZWROTÓW AKCJI W HISTORII GIER

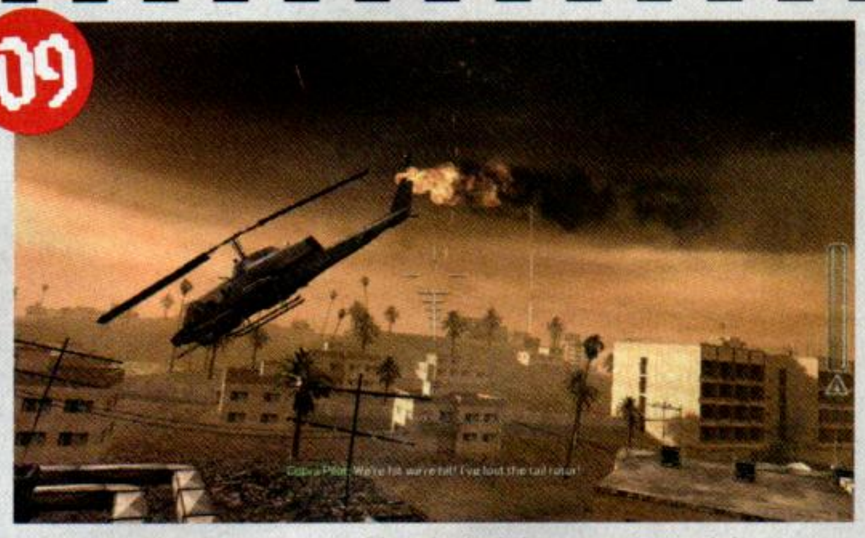
M. Night Shyamalana, albo zwyczajnie głupi – jedyną reakcją będzie donośne plaśnięcie się grającego w czoło. Dlatego też w tym miesiącu postanowiłem uhonorować te z opowiedzianych w grach historii, którym udała się owa trudna sztuka. W przedbiegach odpadają zwroty akcji przewidywalne lub takie, które nie miały praktycznie żadnego wpływu na dalszy bieg narracji, wepchnięte na siłę dla taniego efektu. Resztę powinniście już wiedzieć – jak zwykle subiektywnie, jak zwykle kilku pierwszorzędnych kandydatów się nie załapało, jak zwykle czekam na Wasze opinie. Aha, no i jeszcze jeden nieoczekiwany zwrot akcji, zanim przejdziemy do dania głównego:

SPOILERÓW JAK MRÓWKÓW! PRZEWRÓĆ STRONĘ, JEŚLI NIE CHCESZ ZEPSUĆ SOBIE ZABAWY!

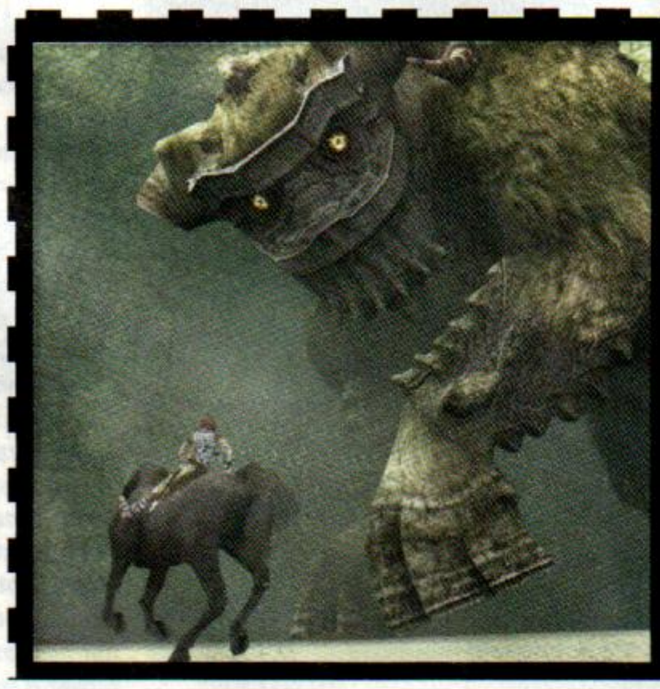
10 Jajko z niespodzianką
Starcraft

RTS to gatunek niespecjalnie kojarzony z wartkimi fabułami, barwnymi postaciami i zaskakującymi zwrotami akcji. Chyba tylko Westwood i Blizzard wsławili się próbami tchnięcia życia w bezbarwną zazwyczaj otoczkę bitewnych klikadeł. Przy czym o ile ci pierwsi poszli w pewnym momencie w stronę parodii, tym drugim naprawdę udała się sztuka opowiedzenia poważnej historii. I dzięki temu stworzyli jeden z bardziej niespodziewanych zwrotów akcji w dziejach gier. Wszystko zaczyna się dość niewinnie w kampanii Terran – poznajemy prostolinijnego Jima Raynora i tyleż sympatyczną, co wojowniczą Sarę Kerrigan. Widać, że oboje mają się ku sobie, aż tu nagle następuje pierwsze „wtem!" – Sarah zostaje zdradzona i zostawiona na pewną śmierć przez niedawnego przyjaciela i mentora. Zergowie przełamują opór wojsk Kerrigan, kontakt radiowy się urywa. Koniec? Co to, to nie. Już kilka misji dalej, grając po stronie Zergów gracz otrzymuje rozkaz chronienia tajemniczego jaja, czy raczej poczwarki, z której wylęgnąć ma się nowa, tajna broń krwiożerczych kosmitów. Jakież było moje zdziwienie, kiedy ujrzałem na własne oczy co też wygrzebało się z kokonu, przy akompaniamencie słów Wszechumysłu: „Powstań, moja córko. Powstań… Kerrigan!".

09 BUM!
Call of Duty 4: Modern Warfare



Dwa kolejne sequele przyzwyczaiły nas do spektakularnych akcji w Call of Duty, ale trudno zapomnieć, jak powalające wrażenie zrobiło na nas pierwsze Modern Warfare – a zwłaszcza kilka jego momentów. Z pewnością należy do nich misja Shock and Awe, na pozór standardowy desant amerykańskiego wojska na bazę terrorystów na Bliskim Wschodzie. Z początku wszystko idzie jak po maśle, chłopaki wpadają, strzelają do złych panów w turbanach, ratują pilota, wypadają… I kiedy już wydaje się, że najgorsze za nami, kiedy oddychamy z ulgą siedząc na pokładzie śmigłowca, patrząc jak niebezpieczeństwo niknie za horyzontem… Spokój przerywa komunikat radiowy: Zaraz, co on powiedział? Coś o „możliwej groźbie nuklearnej…"? I nagle… BUUUM! Można zbrudzić pantalony. A to jeszcze nie koniec, bo trudno zapomnieć o zwieńczeniu tej trafnie nazwanej misji.



08 Co one ci takiego zrobiły?
Shadow of the Colossus

Większość gier opiera się na prostych zasadach, a jedną z nich jest: „Jeśli coś jest duże i brzydkie, to nawalaj aż padnie". Pozornie zasada ta ma także zastosowanie w Shadow of the Colossus – tak przynajmniej sprawy przestawiają się na początku. Dopiero z czasem i kolejnymi powalanymi kolosami, grającego zaczynają nachodzić wątpliwości. Ubijane stwory nijak nie przypominają typowych bossów z innych gier, właściwie nawet nas nie atakują, zajmując się własnymi sprawami, czasem tylko oganiając się od Wędrowca, niczym od uciążliwego insekta. Wrażenie, że coś tu nie gra pogłębia jeszcze postępująca choroba tocząca bohatera. W końcu wszystko okazuje się jasne – to wcale nie gigantyczne stworzenia były „tymi złymi", zaś gracz ostatecznie poznaje na własnej skórze znaczenie przysłowia „nie rób drugiemu, co tobie niemiłe".

Z łowcy w zwierzynę
Oddworld: Stranger's Wrath

07

Najbardziej niezwykły w zwrocie akcji, jaki ma miejsce w ostatniej grze Oddworld Inhabitants, jest fakt, że… Nikt się go nie spodziewał. Chyba w ogóle nikt nie oczekiwał, że w tak prostolinijnej (dziwacznej, to fakt, ale jednak prostolinijnej) opowieści może mieć miejsce jakakolwiek wolta. Ot, jesteś kotopodobnym łowcą nagród w westernowej nibylandii, przyjmujesz kolejne zadania, aż w końcu lokalny magnat zleca Ci najtrudniejszą jak dotąd robotę – upolować mitycznego Steefa, nieomal wymarły gatunek drapieżcy. Dość powiedzieć, że nie wszystko idzie po myśli bohatera, koniec końców zostaje on pochwycony przez innych kłusowników, a wówczas okazuje się, że… To właśnie Stranger jest ostatnim Steefem. Zwrot akcji jest o tyle intensywny, że nie tylko ma niebagatelny wpływ na fabułę, ale w dodatku zmienia także charakter rozgrywki, w ostatniej fazie zmieniając grę nieomal w strzelaninę wojenną a la Medal of Honor.

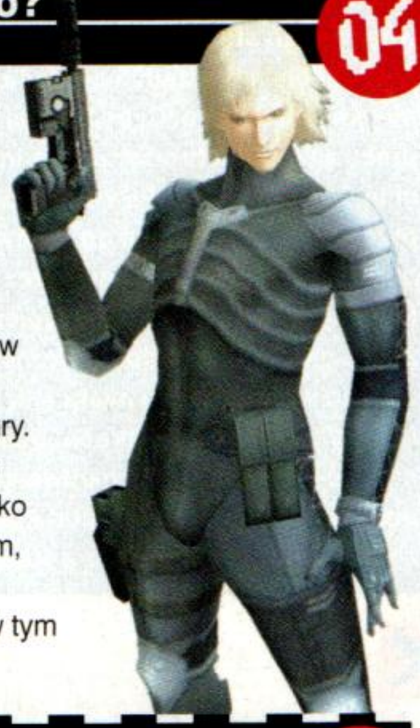
Bang! Nie żyjesz!
Red Dead Redemption / Chrono Trigger

06

Myślałby kto, że uśmiercenie głównego bohatera gry video nastręczałoby bardzo poważnych problemów. W końcu to nie film, czy książka, w których akcja może toczyć się dalej, bez udziału protagonisty, tylko interaktywne medium. Dlatego też twórcy gier rzadko decydują się na ten ruch, a jeśli już, to wykonują go na końcu całej opowieści. Czasem jednak udaje się zręcznie wkomponować zgon naszego herosa i bez zająknienia ciągnąć historię dalej. W przypadku Chrono Trigger Square mieli jeszcze w miarę łatwo – w końcu przewodnim motywem gry są podróże w czasie, a w tym przypadku nie ma takiego zwrotu akcji, którego nie dałoby się odkręcić. Rockstar mieli utrudnione zadanie. Porządny western z zemstą i odkupieniem w tle nie może skończyć się happy endem, ale z drugiej strony sandbox rządzi się swoimi prawami i gracze pozbawieni możliwości kontynuowania eksploracji po zakończeniu głównego wątku mieliby prawo poczuć się oszwabieni. Stąd iście salomonowe rozwiązanie – poruszające usunięcie ze sceny Johna Marstona i zastąpienie go jego synem, Jackiem. Nie wiem jak Wam, ale mi mina zrzedła.

Snake! Snaake! Snaaaa... Eee... Rai-kto?
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

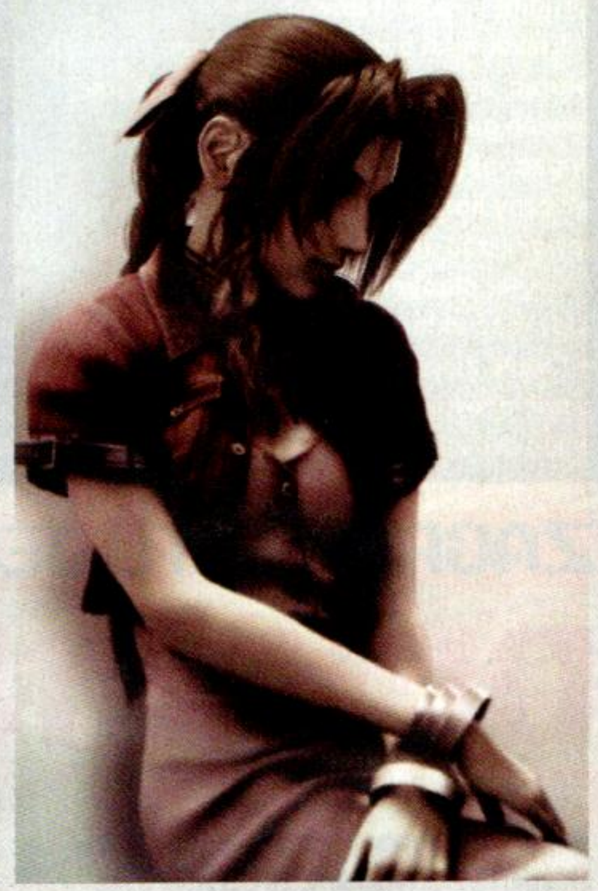
04



Ci z Was, którzy w miarę regularnie poczytują moje wypociny wiedzą zapewne, że nie jestem największym fanem MGS. A jednak (a może właśnie dlatego) nawet taki malkontent potrafi docenić tupet i odwagę Kojimy, który postanowił jednym zwrotem akcji zrobić w jajo miliony zagorzałych fanów. Czego bowiem spodziewa się gracz kupujący sequel ukochanej gry? Świeżej fabuły, nowych poziomów i elementów rozgrywki, udoskonalonej oprawy… Ale niekoniecznie podmienienia głównego bohatera we wczesnym momencie gry. I to nie w stylu DMC4 – zmiana z siwego faceta w czerwonym płaszczu na innego siwego faceta w czerwonym płaszczu, tylko zastąpienie twardego, nieogolonego zakapiora zniewieściałym, białowłosym cherubinkiem. Seria Kojimy pełna jest mniej lub bardziej sensownych zwrotów akcji, ale trzeba przyznać, że w tym przypadku szczwany lis przeszedł samego siebie.

Żegnaj, najdroższa...
The Darkness/FF VII/Prey/MGS3: Snake Eater

05



Śmierć ukochanej może wydać się dość tanim sposobem na zaangażowanie gracza w opowiadaną historię, ale kilka razy udało się to pierwszorzędnie. Bodaj najsłynniejszym i najcieplej wspominanym zwrotem akcji tego typu jest śmierć Aerith z FFVII. Z dzisiejszego punktu widzenia może wydawać się przesadnie sentymentalna, nie wspominając już o trącącej myszką oprawie, lekko osłabiającej siłę wyrazu całej sceny. Nie zmienia to faktu, że w odległym 1997 roku popisowe skasowanie niewinnej kwiaciarki naprawdę mogło zaszokować. Poza tym, cała scena jest po prostu ładnie wyreżyserowana i daje graczowi dodatkowy powód, by chcieć skopać cztery litery siwowłosemu bishonenowi. Inaczej do sprawy podeszli autorzy FPSa The Darkness – tutaj scena śmierci sympatycznej Jenny jest nagła i bezlitosna, a bezsilność bohatera obserwującego całe zajście daje się we znaki psychice gracza. Za to Snake Eater dodaje do tragicznego zdarzenia kolejną warstwę – interaktywność. A jeśli jest coś okrutniejszego, niż zmuszenie gracza do obserwowania śmierci ukochanej bohatera, to zmuszenie go do własnoręcznego pociągnięcia za spust. Nieco podobny manewr zastosowali twórcy strzelanki Prey, ale tam śmierć dziewczyny obudowano w dodatkowy, ze wszech miar groteskowy aspekt.

– Nie jesteś zbyt biuściasty, jak na łowcę nagród?
Metroid

03

Dziś stwierdzenie „Samus jest kobietą" brzmi równie odkrywczo jak „jutro wstanie słońce" albo „Cola nie jest najzdrowszym napojem pod Słońcem". Jednak w odległych latach osiemdziesiątych scena zdjęcia hełmu przez protagonistkę Metroida wywołała masową falę wybałuszania gał przez graczy na całym świecie. Jasne, z dzisiejszego punktu widzenia to nic takiego, ale finał klasyka Nintendo zasługuje na tytuł pramatki wszelkich zwrotów akcji w grach video.

Would you kindly?
Bioshock

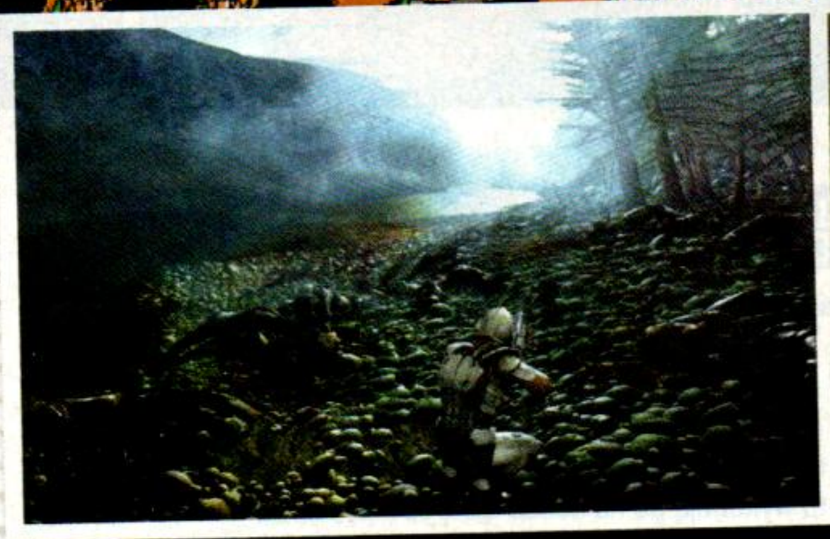
02

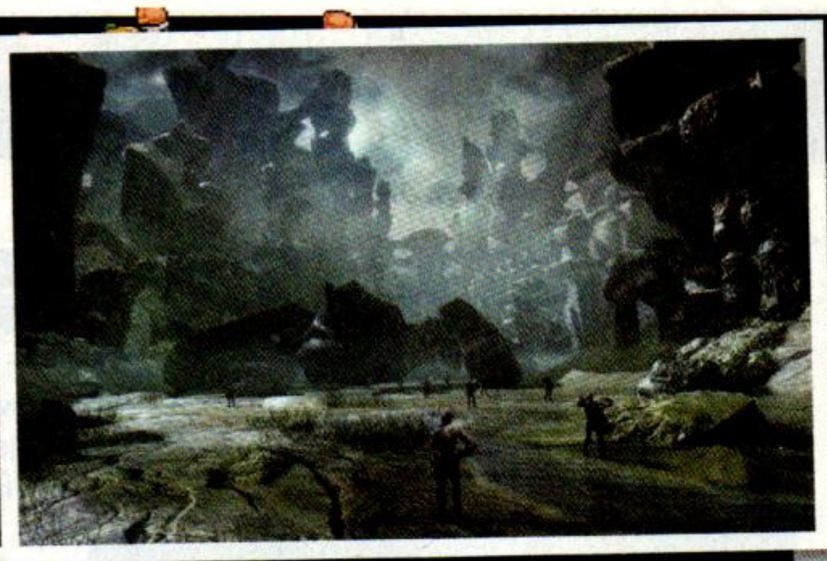
Zwrot akcji o tyle nieoczekiwany, że bohater Bioshocka od samego początku jawi się raczej jako awatar grającego niż pełnoprawna postać. Dlatego też spodziewamy się, że jakiekolwiek niespodziewane zdarzenia będą miały więcej wspólnego z otaczającym nas światem niż naszym protagonistą. A takiego – zdają się mówić autorzy, serwując zwrot akcji o tyle perfidny, że uświadamiający nam, iż przez ostatnie kilka godzin regularnie stawiano nam przed nosem poszlaki. A właściwie jedną, powracającą poszlakę – niewinne grzecznościowe sformułowanie: „Czy byłbyś tak miły..?". Dla bohatera nieprzyjemnym doznaniem było poznanie jego rodowodu, a przede wszystkim zorientowanie się, że przez cały czas był tylko nieświadomą marionetką w rękach każdego, kto wypowiedział owe słowa. Dla gracza, obcującego z tak nieprzewidywalną fabułą – wręcz przeciwnie.

Ja, Revan
Star Wars: Knights of the Old Republic

01

Niby tani chwyt i oklepany motyw: Ot, niespodzianka – to Ty jesteś głównym złym panem. Ale rozegrane tak zręcznie, że gracz naprawdę nie podejrzewa, że jego bohater to właśnie ów straszny, opiewany w legendach Darth Revan. Pierwszą pozycję zwrot ów zawdzięcza temu, jak fundamentalnie wywraca do góry nogami fabułę i to co wiemy o (wszak stworzonej przez nas) postaci, a także jak sprawnie został zatuszowany, aż do spektakularnego ujawnienia prawdy. O tym jak niebagatelne było to zadanie świadczy także fakt, że od tamtej pory Bioware nie pokusiło się o próbę przebicia tego, jakże udanego i niepowtarzalnego zagrania.





MARTWE PIKSELE

Digital Anvil, firma założona przez Chrisa Robertsa (ojca serii Wing Commander), nie zapisała się może złotymi zgłoskami w historii gier, ale powiedzmy sobie uczciwie, że nie dostała zbyt wielu szans. Udało jej się wydać kilka bardzo solidnych produkcji, z Freelancerem na czele. Zaliczyła także krótki flirt z przemysłem filmowym, tworząc efekty specjalne do wyreżyserowanej przez Robertsa filmowej adaptacji Wing Commandera (ale akurat na to spuśćmy miłościwie zasłonę milczenia). Niestety, studio zakończyło żywot w momencie, kiedy opracowywało kilka bardzo ciekawych projektów zmierzających na Xboxa 360. Jednym z nich był sequel Freelancera, o którym już pisaliśmy. Drugim – Project Enwor.

Enwor miał być, z grubsza rzecz biorąc, strzelaniną TPP z domieszkami innych gatunków. Gracz wcielałby się w panopka wyposażonego w futurystyczny kombinezon z plecakiem rakietowym, zaś akcja rozgrywałaby się na odległej planecie kolonizowanego przez ludzkość układu słonecznego. Więcej o fabule zwyczajnie nie wiadomo, co jest o tyle dziwne, że gra zdawała się być w mocno zaawansowanym stadium prac – światło dzienne ujrzało sporo screenów (choć wypada dodać, że część z nich na kilometr waliła upiększaniem w Photoshopie), a także kilka filmików prezentujących engine w akcji. I trzeba przyznać, że robiły one naprawdę niezłe wrażenie. Wielkie, pieczołowicie zaprojektowane i przede wszystkim otwarte miejscówki, które swobodnie moglibyśmy eksplorować za pomocą wspomnianego już jetpacka, a do tego bujna roślinność, efektowne oświetlenie... Tylko animacja kulała, ale pamiętajmy, że była to wciąż robota w toku. Imponująco przedstawiały się także sceny epickich batalii toczonych pomiędzy dziesiątkami (jeśli nie setkami) panów w kubrakach identycznych jak ten naszego bohatera i bliżej niesprecyzowanymi insektoidalnymi obcymi (prawdopodobnie niespecjalnie zadowolonymi z obecności nieproszonych gości na swojej planecie). Gdyby autorom udało się zachować obiecywaną liczbę postaci wyświetlanych na ekranie, Enwor spokojnie mógłby udawać pod tym względem kolejne Dynasty Warriors, czy inne Ninety Nine Nights. Ciekawe tylko, czy udział gracza w bitwach ograniczyłby się, podobnie jak w wyżej wymienionych grach, do rytmicznego klepania w jeden przycisk, czy może twórcy pokusiliby się o wprowadzenie elementów taktycznych. Biorąc pod uwagę ich wcześniejszy dorobek, spokojnie można założyć tę drugą opcję. Być może struktura gry miała opierać się na kontrastowaniu spektakularnych bitew ze spokojniejszymi, bardziej kameralnymi misjami eksploracyjnymi, wykonywanymi w pojedynkę (niczym w Viking: Battle for Asgard). Na niektórych obrazkach dojrzeć można także wozy bojowe, a także coś w rodzaju bazy – czyżby w grę wchodzić miały elementy uproszczonego RTSa? Prawdopodobnie nigdy się nie dowiemy.

Jak zatem doszło do ostatecznego skasowania Projektu Enwor? No cóż, nieistniejącej firmie trudno ukończyć grę, a jak już wspomniałem, Digital Anvil nie ma już wśród nas. Pod koniec 2005 roku Microsoft wcielił większość pracowników DA do swojego wewnętrznego studia. W styczniu 2006 ekipa została oficjalnie rozwiązana. W momencie zamknięcia ich ostatnią grą była Brute Force, drużynowa strzelanka wydana jeszcze na pierwszego Xboxa. Część wyżej postawionych pracowników odeszła i nawiązała współpracę ze spadochroniarzami z innej firmy, Warthog Games (państwo odpowiedzialni m.in. za średniego FPSa Mace Griffin, a później na swoje nieszczęście zwerbowani przez Tiger Electronics do pracy przy Gizmondo). Tak powstało Embryonic Games, bardzo szybko wykupione przez Traveller's Tales (to ci od gier z Lego). A jeśli wszystkie te biznesowe manewry, wykupienia i fuzje wydają się Wam zawiłe, to tylko dlatego, że takie właśnie są. Koniec końców, najważniejsze jest to, że Digital Anvil nie istnieje, a to, co w przyszłości miało stać się Project Enwor, zalega gdzieś na twardym dysku byłego pracownika. Szkoda, bo konsoli Microsoftu przydałby się zastrzyk świeżej krwi, niekoniecznie mający cokolwiek wspólnego z Kinectem. Kto wie, może gdyby sprawy potoczyły się inaczej, Digital Anvil byłoby obok Epic, czy (do niedawna) Bungie jednym z asów w rękawie megakorporacji. No cóż... Starali się, ale wyszło jak wyszło. RIP. ■

ZAGRAJ W TO JESZCZE RAZ, MAX

DUKE NUKEM 3D

W tamtych czasach grafika zdawała się po prostu genialna – choć wielu preferowało pełne trzy wymiary Quake'a. Dla mnie jednak, przynajmniej wówczas, to klimatyczny, emanujący charakterem Duke był górą. Reakcja po odpaleniu DN3D w roku 2011 w dużej mierze zależy od indywidualnego podejścia gracza. Jeśli ktoś ma szczęście być mamutem, który w latach dziewięćdziesiątych zarywał przy grze nocki, przedpotopowa grafika nie powinna przeszkodzić mu w cieszeniu się miodną rozgrywką. Bo pod tym względem Książę praktycznie się nie postarzał. Co więcej, w czasach cover-shooterów prostolinijne bieganie i grzmocenie do wszystkiego co się rusza może stanowić miły powiew świeżości. Z kolei jeśli ktoś karierę z FPSami rozpoczął już po roku 2000, odpalenie Duke'a może go lekko skonfudować i przywołać myśli w stylu: „Czemu całe otoczenie jest zrobione z klocków, a zamiast przeciwników atakują mnie tekturowe wycinanki?". Tak, o ile w pełni dwuwymiarowe gry zazwyczaj starzeją się z gracją i wdziękiem, połączenie prostych trójwymiarowych pomieszczeń z bitmapowymi postaciami kłuje po latach w oczy. Chociaż co bardziej otwarci i obdarzeni nadwyżką wyobraźni nie powinni mieć problemów z wsiąknięciem w tę wciągającą grę, może nawet doszukując się w oprawie specyficznego uroku. Jeśli więc ktoś nigdy nie miał przyjemności z Księciem, warto nadrobić zaległości. W końcu może to być ostatnia okazja przed nadciągającym w tym roku końcem świata zwiastowanym rychłym wydaniem Duke Nukem Forever. ■

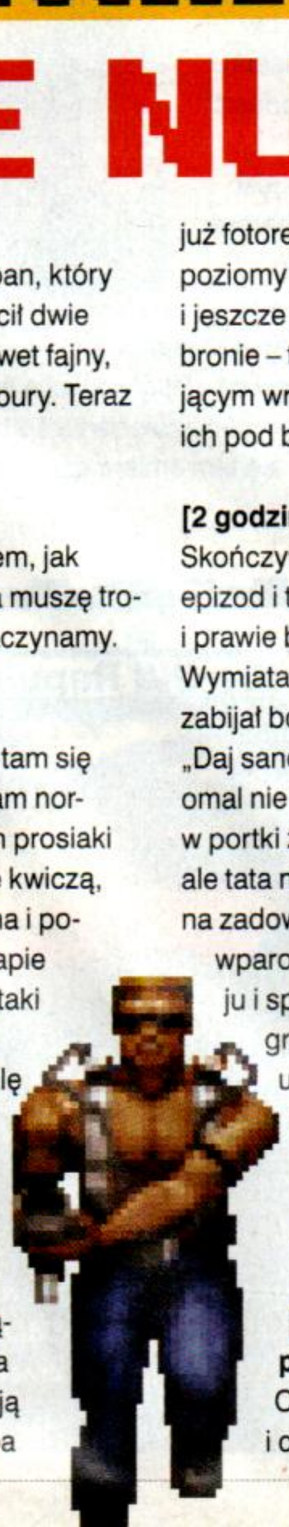
1996

Huhu, mój pierwszy komputer. I pan, który składał był na tyle fajny, że dorzucił dwie gry. Quake'a już sprawdziłem, nawet fajny, ale trochę zbyt kanciasty i szaro-bury. Teraz sprawdźmy tego DN3D.

[2 minuty później]
Ale w pytę muza, prawie ogłuchłem, jak pojawił się ekran tytułowy. Chyba muszę trochę ściszyć głośniczki. Dobra, zaczynamy.

[10 minut później]
Łaaał, Quake niech się schowa – tam się biega tylko po piwnicach, a tu mam normalne miasto. Biegam i rozwalam prosiaki w mundurach policyjnych – fajnie kwiczą, jak częstuję je strzałem z szotgana i poprawiam z buta. I nawet krew chlapie i zasycha na ścianach. Kurde, to taki Doom, tylko ładniejszy i bardziej czadowy. Duke to kozak, co chwilę rzuca macherskie teksty. Gram dalej.

[godzinę później]
Ha! Odkryłem, że można skorzystać z pisuaru – bomba. A tańczącym na scenie panienkom można dać zwitek banknotów, to machają cycuszkami. I ta grafika – to chyba już fotorealizm! Ta gra jest genialna, kolejne poziomy totalnie różne od poprzednich, i jeszcze znalazłem w Sikrecie kody na bronie – teraz biegam z laserem zmniejszającym wrogów i zgniatam ich pod butem.



[2 godziny później]
Skończyłem pierwszy epizod i to na normalu, i prawie bez kodów. Wymiatam! Jak Duke zabijał bossa to ryknął „Daj sanowabicz!" – omal nie narobiłem w portki z wrażenia, ale tata nie wyglądał na zadowolonego, jak wparował do pokoju i spytał w co ja gram. Jakoś go udobruchałem, pogram jeszcze trochę zanim wezmę się za zadanie domowe.

[kilka godzin później]
Oczy mnie już pieką i chyba mam gorączkę – wypas! Może nie będę musiał jutro iść do szkoły, a to znaczy więcej czasu na granie. Duke nadal wymiata, ale robi się coraz trudniej. Ale na razie nie wymiękam i gram bez god mode. Właśnie rozwalam drugiego bossa, Duke rzucił przed walką, że urwie mu łeb i narobi do szyi. Skąd on bierze te teksty?

[5 minut później]
Aaa! Naprawdę to zrobił! Rodzice chyba już poszli spać, a mi lekko kręci się w głowie. Chyba też się położę... To jeszcze tylko jeden poziom...

2011

Przyznaję bez bicia, moje pierwsze spotkanie z blond troglodytą zakończyło się całkowitym zauroczeniem (platonicznym, rzecz jasna).

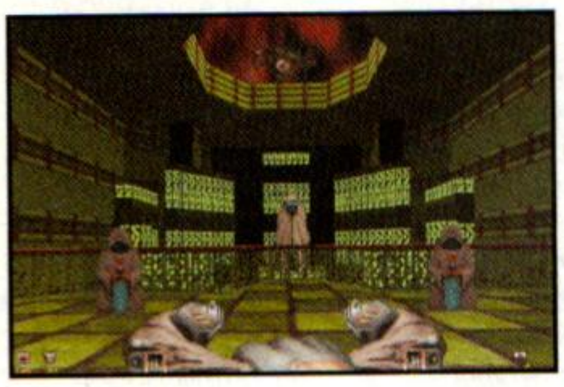
PIĘĆ FPS-ÓW, W KTÓRE NIE GRALIŚCIE

NIEKONIECZNIE NAJLEPSZE, ALE KONIECZNIE CIEKAWE I NIEMAL CAŁKOWICIE ZAPOMNIANE

Breathless

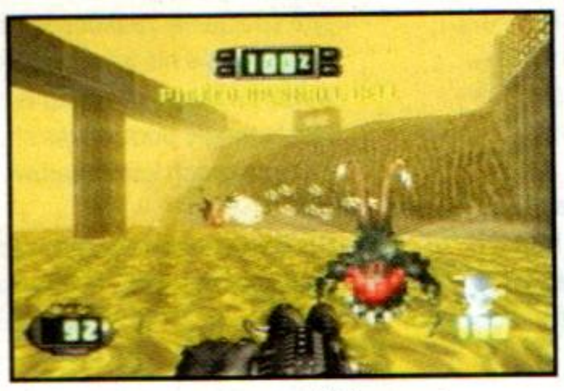
Na początku lat 90. obiegowa opinia głosiła, iż na Amidze nie da się zrobić strzelanki FPP, koniec, kropka. Aż pewnego dnia jakiejś szczwanej bestii jednak się udało, co pociągnęło za sobą lawinę gier z tego gatunku. Breathless wyróżniał się przede wszystkim grafiką – to chyba najładniejszy, a w każdym razie najefektowniejszy technicznie FPS na Amidze. Szkoda tylko, że mało która konfiguracja była w stanie go udźwignąć, a poza tym ukazał się w momencie, kiedy z Przyjaciółką pozostali tylko najwierniejsi.

Strife



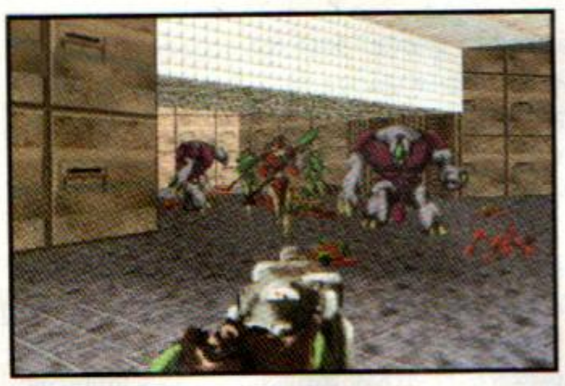
Mało kto miał okazję przekonać się do tego pechowego tytułu. Ukazał się w momencie, kiedy w gatunku zaczynał rządzić Quake i inne hity z grafiką w pełnym 3D, a oprawa Strife prezentowała raczej standardy z czasów pierwszego Dooma. Pod nieciekawą powierzchownością kryła się jednak wciągająca fabuła i oryginalna rozgrywka, czerpiąca pełnymi garściami z przygodówek i RPG.

Disruptor



W czasach, kiedy strzelanki pierwszoosobowe nie cieszyły się jeszcze poważaniem posiadaczy konsol, honoru gatunku broniły pojedyncze tytuły. Saturn miał Roboticę, a PS One mogło pochwalić się Disruptorem – naprawdę przyzwoitym, jak na 1996 rok, shooterem. A wiecie kto jest odpowiedzialny za ten tytuł? Insomniac, ojcowie Spyro, Ratcheta i Clanka, a także Resistance.

Marathon



W czasach, kiedy główna siedziba Bungie nie mieściła się jeszcze na orbitującej Ziemię stacji kosmicznej odlanej ze szczerego złota, studio tworzyło skromniejsze gry, takie jak mocno zainspirowany Doomem Marathon. Warto o nim pamiętać nie tylko jako o przodku Halo, ale także jako jednej z nielicznych gier wydanych wyłącznie na Maca, a co ważniejsze – jednym z pierwszych (o ile nie pierwszym) FPSów, w którym zastosowano mouselook. Być może ojcowie Halo wrócą do tego świata w swojej nowej serii, którą wyda Activision Blizzard.

ZPC

Zombie Studios to jeden z tych producentów, któremu nigdy nie przytrafił się przełomowy hit, który umieściłby ich w pierwszej lidze. Dlatego od ponad 15 lat odrabiają pańszczyznę u dużych koncernów, w przerwach dłubiąc nad własnymi produkcjami. Jedną z nich był wydany w 1996 roku ZPC (Zero Population Count). Gra nie była rewelacyjna, ale był to jeden z pierwszych przypadków, gdy autorzy zakombinowali ze stylizacją grafiki – w tym przypadku upodabniając ją do ilustracji Aidana Hughesa (autor m.in. okładek płyt KMFDM).

GDZIE TE EKIPY...

BLUE BYTE

Co prawda Europa, w przeciwieństwie do USA i Japonii, nigdy nie była obszarem wytyczającym kierunek rozwoju rynku gier, ale nie znaczy to, że na Starym Kontynencie brakuje, tudzież brakowało docenionych twórców z podziwu godnym dorobkiem. Upraszczając nieco sprawę, w latach dziewięćdziesiątych Francuzi mieli Cryo, Brytyjczycy – Bullfrog, Polacy – Metropolis, a Niemcy... Bohaterów niniejszego artykułu.

Studio Blue Byte zostało założone w 1988 roku przez Thomasa Hertzlera i Lothara Schmitta. Potomkowie Germanów z miejsca narzucili sobie musztrowe tempo i w ciągu kilku lat wydali kilka zróżnicowanych tytułów (głównie symulacji tenisa). Szybko udało im się także dogadać z kolegami zza zachodniej granicy, czyli Ubisoftem, który na długie lata miał zostać światowym wydawcą gier Niebieskich Bajtków. O pierwszy hit nie dali się długo prosić – w 1991 roku światło dzienne ujrzało Battle Isle. Co ciekawe, mimo że gra była strategią turową, który to gatunek kojarzony jest zazwyczaj z pecetami, inspiracje twórców zakorzenione były na konsolowym poletku – pomysł zaczerpnięto bowiem z gry Nectaris, wydanej przez Hudson Soft na TurboGrafx-16 (w Japonii PC Engine). Battle Isle nie było jednak jedyną serią, z której zasłynąć miało niemieckie studio.

W 1993 ukazała się pierwsza część The Settlers, prostej gry ekonomiczno-budowlanej. Osadnicy szybko stali się hitem i przypieczętowali pierwszoligowy status firmy, z każdą kolejną częścią zyskując sobie kolejnych miłośników. Wypada jednak docenić fakt, że nawet mając na koncie dwie popularne serie, Blue Byte nie osiedli na laurach i nie zaczęli tłuc wyłącznie kolejnych sequeli. W 1995 roku ukazał się Albion – innowacyjna gra RPG osadzona w świecie łączącym elementy fantasy i science-fiction (w owych czasach była to jeszcze rzadko spotykana rzecz). Rok później gracze uraczeni zostali Archimedean Dynasty, kombinacją symulatora i strzelanki, rozgrywającą się w postapokaliptycznym świecie, w którym ludzkość zmuszona została do zasiedlenia głębin oceanów. Kolejne dwa hity na koncie. W tym samym roku Niemcy rzucili na rynek drugą część Settlersów, która zyskała sobie jeszcze większą popularność niż poprzedniczka.

W roku 1997 Blue Byte postanowili udowodnić, że nie znają się wyłącznie na strategiach i symulatorach – owocem owego postanowienia był Extreme Assault, dynamiczna strzelanina, w której gracz zasiadał za sterami futurystycznego helikoptera lub czołgu. Gra była świetna, a bezmózga jatka dostarczała sporej porcji bezpretensjonalnej frajdy. Przy okazji Blue Byte dowiedli także, że mają nie w ciemię bitych programistów, bo gra wyglądała kosmicznie jak na swoje czasy, a dało się ją odpalić nawet na dziadkowej maszynie do pisania. Jedynym błędem było to, że nie zdecydowano się wypuścić Ekstremalnego Natarcia na konsole, bo świetnie by tam się wpasowała, a przy okazji mogła wyważyć autorom drzwi do zarządzenia na rynku innym niż pecetowy.

Niestety, Extreme Assault okazał się ostatnim godnym uwagi oryginalnym projektem firmy. W nadchodzących latach, jakby przeczuwając zmieniające się trendy rynkowe, Niemcy skupili się niemal wyłącznie na ich sztandarowych seriach. Co nie znaczy, że przynajmniej w ich zakresie nie usiłowali kombinować z innowacyjnymi pomysłami. Taki np. Incubation niby robił za czwartą część Battle Isle, ale oprócz turowej rozgrywki nie miał prawie nic wspólnego z poprzednikami. Efektowna oprawa 3D (silnik Extreme Assault) i pokaźna ilość krwi w niczym nie przypominały statycznej, nieco pstrokatej oprawy pierwszych Battle Isle. A i to nie było ostatnim słowem w temacie odświeżania serii. Tylko Settlersi oparli się innowacyjnym zapędom twórców i seria do dziś zachowała klasyczną formułę, wprowadzając jedynie kosmetyczne poprawki.

Dziś, kilkanaście lat później, Blue Byte wciąż działa, ale nie jest już tą samą firmą. Przede wszystkim, teraz nazywa się Ubisoft Bluebyte (Francuzi przejęli firmę już w roku 2001) i zajmuje się głównie tłuczeniem kolejnych Settlersów. Niby fajnie, ale jednak trochę szkoda tego dynamicznego studia z lat dziewięćdziesiątych, które nie bało się wydawać innowacyjnych tytułów i przecierać szlaków. ■

PRZED I PO

Mało co tak ładnie pokazuje metamorfozę, jaką przeszło Blue Byte na początku XXI wieku, jak wyliczanka stworzonych przez nich gier.

Kolejno – ładna, eklektyczna mieszanka z lat dziewięćdziesiątych:
The Settlers (1993), Battle Isle II (1994), Battle Isle III (1995), Albion (1995), Archimedean Dynasty (1996), The Settlers II (1996), Extreme Assault (1997), Incubation (1997)

I z niedawnych, zerowych:
The Settlers: Heritage of Kings (2005), The Settlers II: 10th Anniversary (2006), The Settlers: Rise of an Empire (2007), Anno 1404 (2009 – współtwórcy), The Settlers 7: Paths to a Kingdom (2010)

Czujecie różnicę?

LEGENDY BRANŻY

MARCIN "BOREK" BORKOWSKI

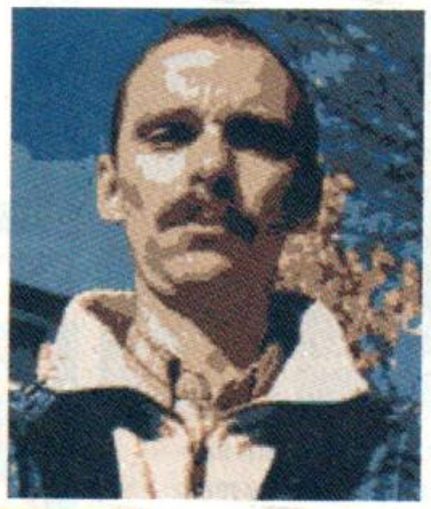
Rozmawiamy z legendarnym wodzem Top Secretu, redaktorem w stanie spoczynku, twórcą gier i programów, postacią ze wszech miar kultową dla rodzimych graczy.

Jesteś autorem Puszki Pandory, uznawanej powszechnie za pierwszą polską grę. Przez długi czas byłeś redaktorem naczelnym pierwszego polskiego miesięcznika w pełni poświęconego grom. Odczuwasz dumę pioniera?
Eee... nie. To był nowy, piękny świat, nowe możliwości, ale my tam poleźliśmy nie po to, by zostać pionierami, ale z czystej ciekawości. A to że teraz, z perspektywy czasu tak to wygląda, to czysty przypadek. Nie my jedni się tam pchaliśmy, tak wyszło, że o nas wszyscy wiedzą, bo zadbaliśmy o marketing i pisali o nas w gazetach. Było wielu ludzi wiedzących nie mniej, a często i więcej od nas, wytykających nam błędy w listach albo telefonicznie – oni byli inspiracją dla nas, my byliśmy inspiracją dla nich.

Puszka Pandory była Twoją pierwszą i ostatnią grą. Nie kusiło Cię, by pociągnąć dalej karierę twórcy gier?
Kusiło i ciągnęło, ale to nie jest takie trywialne. Kiedy pisałem „Puszkę Pandory", rynek polskojęzyczny był kompletnie pusty, można było od biedy coś sklecić przez wakacje i spróbować z tym zaistnieć. Ale już wtedy nie było szans, by w pojedynkę zrobić gry, które mogły rywalizować z rzeczami, jakie przychodziły do nas z zachodu. Powiedzmy sobie szczerze, że „Puszka Pandory" nie była sukcesem finansowym – o ile pamiętam, za dwa miesiące intensywnego dłubania w Asemblerze w wakacje zarobiłem mniej więcej tyle, ile przez następne dwa miesiące dłubiąc w nosie jako technik chemik w IChP (Instytut Chemii Przemysłowej – red.). To nie do końca prawda, bo w IChP nie przepracowałem całych dwóch miesięcy, ale taka była mniej więcej skala porównawcza. Jak się do tego doda wszechogarniające piractwo (to były czasy wolnej amerykanki), pisanie gier nie było pomysłem na życie. W czasach „Top Secretu" pomysł wrócił, raz i drugi zastanawialiśmy się w różnych gronach nad ewentualnym wydaniem czegoś, organizacyjnie Spółdzielnia „Bajtek" mogła być jakimś punktem wyjścia, ale nigdy nie wyszło to poza etap dyskusji przy piwie.

Mógłbyś opowiedzieć czytelnikom, jak wyglądały początki Twojej pracy w Bajtku i jak rozegrało się – wszak nieco burzliwe – przejście do roli rednacza Top Secretu?
Do „Bajtka" przyszedłem na wiosnę 1988 r. z tekstem o robieniu wykresów trójwymiarowych. Tekst został zaakceptowany i wydany w czerwcu albo lipcu. Potem były jakieś kolejne teksty i tekściki, było ich coraz więcej, kiedy rozwiązano RUCH i powoływaliśmy spółdzielnię miałem już całkiem niezłą pozycję w redakcji, w pewnym momencie uznaliśmy, że trzeba powołać klan PC i byłem naturalnym kandydatem na jego szefa. Po odejściu Marcina Przasnyskiego zaczęła się łapanka na naczelnego „Top Secretu". Długo nie było wiadomo kto ma się tym zająć, aż pewnego dnia w bufecie podczas obiadu Łukasz Czekajewski powiedział „ty byś się Borek do tego nadawał". Pamiętam spojrzenia dwóch innych osób biorących udział w tej rozmowie – „MAMY GO!!!!". I tak się stało. Najśmieszniejsze, że Łukasz zupełnie tego nie pamięta. Podejrzewam, że wcale nie chodziło mu o to, że to ja się tym powinienem zająć, raczej była to luźna uwaga, jakich wiele pada podczas przerw obiadowych.

Martinez i Pegaz Ass założyli ostatecznie własne, konkurencyjne pismo. Później zdarzały się także przypadki przejścia autorów z TS do innych magazynów, czy programów telewizyjnych. Burzliwe to były rozstania? Teraz, po latach, utrzymujesz jeszcze kontakt z ekipą TS?
Właściwie były dwa odejścia – Aleksa do „Gamblera" i Emila do „Escape". Oba ze zgrzytami. Odejście Aleksa to w pewnym sensie moja wina. Uważałem, że studenci powinni studiować, a nie zajmować stanowiska w redakcji. To że w chwilach wolnych do nas piszą – OK, ale podstawowym zajęciem studenta powinno byś studiowanie, a nie praca. Aleks myślał inaczej i czuł się niedowartościowany, czego nie wyczułem. Wyczuli to w „Gamblerze" – stąd ten transfer. Trochę przez chwilę iskrzyło, niekoniecznie bezpośrednio między nami, ogólnie sytuacja zrobiła się napięta, ale to dość szybko minęło i pozostaliśmy dobrymi kumplami.
Z odejściem Emila było znacznie gorzej. No comments.
Kontakty – z Haszakiem widujemy się kilka razy w roku, z Gawronem widziałem się gdzieś na jesieni 2010. Przez jakiś czas współpracowałem z redakcjami Axel Springera, wtedy dość często widywaliśmy się z Aleksem i Martinezem. Kiedy skończyła się współpraca skończyły się kontakty, ale myślę, że zaliczamy się nawzajem do grona starych znajomych, z którymi w razie spotkania z przyjemnością się pogada.



TS miał swój niepowtarzalny urok, nierozerwalnie związany z czasami, w których był tworzony. To często powtarzający się zarzut pod adresem dzisiejszych czasów – że nie mają tego uroku, klimatu, czy też ducha, co lata 80. i 90.. Podzielasz to podejście, czy to raczej gloryfikowanie przeszłości na zasadzie „Panie, kiedyś to były gry i czasopisma, nie to co teraz!"?
A bo kiedyś to panie były gazety, a teraz ich nie ma. To jest akurat czysta prawda i nie dotyczy to tylko prasy komputerowej. To samo stało się na przykład z gazetami wydawanymi przez Prószyńskich. Pewien model dziennikarstwa i kontaktu z czytelnikiem został wyparty przez inny. Moim zdaniem dużo prymitywniejszy i wymagający mniej od czytelnika. Za to lepiej się sprzedający, więc ekonomicznie zwycięski. To taka inna wersja prawa Kopernika, że zły pieniądz wypiera dobry.

Jedną z charakterystycznych cech Top Secretu był zgrany, charyzmatyczny „zepsół". Nie wszyscy czytelnicy zdawali sobie jednak sprawę, że część autorów była bytami czysto wirtualnymi – by wymienić choćby Kopalnego, Dżemika, czy Tajemniczego Brata Marcina. Mógłbyś pokrótce opowiedzieć skąd wziął się u Was taki natłok fikcyjnych bohaterów?
A muszę? Myślałem, że już wszyscy wiedzą. Szykowałem pierwszy numer, odpowiadałem na listy. Odpowiedziałem na jeden – podpisałem Naczelny, w końcu byłem rednacz. Odpowiedziałem na drugi – podpisałem Kopalny, taka mi się opozycja w głowie pojawiła. W trzecim był jakiś byk ortograficzny, czy coś niegramatycznego, to się podpisałem prof. Dżemik, taka cienka aluzyjka do docenta Miodka. A Brat Marcin mówili na mnie znajomi z przebieranego Sylwestra, na którym wystąpiłem w habicie. Zaczęło się od żartu, zaczęło żyć własnym życiem.

Wybacz głupie pytanie, ale dane Ci było spotkać, choćby po latach, Krzysia Kubeczko?
Nie. I już mi nie będzie dane, bo Krzyś zginął jako bardzo młody chłopak w wypadku samochodowym.

Fajnie było być bohaterem komiksu (publikowanego regularnie w TS)? Twoje rysunkowe alter ego miało wiele wspólnego z oryginałem?
Było pewne fizyczne podobieństwo. Zdaje się zresztą, że czysto przypadkowe. O ile dobrze pamiętam Wojtek Jabłoński – który całkiem nieźle rysował, ale portrety bynajmniej nie były jego powołaniem – miał gdzieś narysowanego faceta, który był do mnie nieco podobny. A potem to już był Corel, Photoshop i jakieś jego czary mary, bo tak naprawdę to on bohaterów narysował raz i tylko przerabiał na wszystkie strony. Ale było śmiesznie i to było najważniejsze.

Wielu dojrzałych graczy do dziś wspomina z żalem upadek TS w 1996 roku. Wiem, że nie miał on wiele wspólnego z rzeczywistą (wciąż dużą) popularnością pisma i że zadecydowały raczej kwestie... Finansowo-księgowe?
Popularność malała, z różnych względów – pojawiały się inne tytuły, wyrywały dla siebie kawałek rynku, co w jakimś stopniu wiązało się z tym, że były lepiej zorganizowane i zarządzane. U nas cały czas panował – nazwijmy to eufemistycznie – artystyczny nieład. Ale mieliśmy ciągle wystarczająco duży udział w rynku, by utrzymać się na powierzchni. Niestety, nie potrafiliśmy – to już nie tyle na poziomie redakcji, co na poziomie spółdzielni – zbudować dobrze działającego działu zajmującego się akwizycją reklam, a z samej sprzedaży gazety utrzymać się nie da. To był taki dziwny moment, że ceny druku i papieru poszły w krótkim czasie do góry o 100% jeśli nie więcej, co było jakąś pochodną wojny o rynek i prywatyzacji polskich papierni. To nas położyło ostatecznie, wcześniej straciliśmy jeszcze sporo pieniędzy na upadku Agrobanku. Podejrzewam, że gdyby nie ten Agrobank agonia trwałaby dłużej, ale była i tak nieunikniona.

Po upadku TS zaliczyłeś jeszcze kilka występów w prasie o grach – miałeś choćby stały felieton w Gamblerze. Szybko pogodziłeś się z rolą naczelnego w stanie spoczynku, czy rozważałeś powrót w chwale pod inną banderą?
To była świadoma decyzja. Na rynku nie było innej gazety, w której mógłbym znaleźć miejsce. Pism o grach komputerowych było poza nami bodajże trzy czy cztery, z większością ludzi się znaliśmy, przejście gdzieś na kierownictwa innego tytułu nie wchodziło w grę, bo wszędzie było pełno, przechodzenie gdzieś na ciurę do pisania newsów, czy sortowania listów mi nie odpowiadało – więc zdecydowałem, że zmieniam branżę.

W 2002 roku Alex i Martinez podjęli mężną próbę wskrzeszenia Top Secretu. Podobał Ci się ten pomysł? Zaoferowano Ci udział w tym przedsięwzięciu?
Pomysł był dobry, szkoda że nie zapadła decyzja o jego pociągnięciu – na podstawie wyników pierwszych numerów zadecydowano, że dalszych nie będzie. Trzy numery to za mało do podejmowania takich decyzji, ale Axel szukał na gwałt oszczędności. Szkoda.
Udziału mi nie oferowano, ale ja już wtedy byłem z boku i zupełnie nie zajmowałem się grami, więc nie byłem tym zaskoczony. Moje felietony w „Gamblerze", które mogły ewentualnie stanowić jakieś tło do podejmowania decyzji na ten temat, były coraz słabsze, bo coraz mniej na temat. Więc nie byłem tym specjalnie zaskoczony, zresztą nawet gdyby taka decyzja padła, wcale nie wiem czy bym ja przyjął. Nie mam specjalnie wygórowanego mniemania na swój temat i nie sądzę, by moje teksty mogły podówczas stanowić ozdobę jakiegokolwiek pisma o grach komputerowych.

Po zawieszeniu działalności pisarskiej i redaktorskiej zajmowałeś się m.in. tłumaczeniem i tworzeniem programów edukacyjnych i użytkowych. Spełniałeś się w tej działalności, czy był to raczej smutny obowiązek „z braku TS"?
Patrz wyżej. To był wynik świadomej decyzji. Zawsze lubiłem programować i grzebać w programach, to czym się zająłem było całkiem naturalną koleją rzeczy.

Masz jeszcze czas na granie? Jeśli tak, to w co?
Czasu trochę mam, ale nie staram się być na bieżąco. Raz do roku, gdzieś tak na jesieni, kupuję sobie jakiś hit sprzed kilku lat. Jakoś tak się złożyło, że ostatnio były to gry Bethesdy: Morrowind, Oblivion i Fallout 3.

Podoba Ci się panująca obecnie w światku gier moda na klimaty retro? Stare, zasłużone serie powracają do korzeni (ostatnio np. Mortal Kombat), powstają całkiem nowe gry stylizowane na starocie, czasy Top Secretu wspomina się z rozrzewnieniem, przez pryzmat starych czasopism o grach ocenia się te działające obecnie... Myślisz, że to dowód dorastania branży, objaw nieszkodliwej nostalgii, czy może raczej wynik braku pomysłów i zjadania własnego ogona?
Wszystkiego po trochu. Najprędzej widziałbym w tym dowód na to, że branża dorosła – ma już z czego czerpać, ma już klimaty i legendy, do których może się odwoływać. Malarstwo, literatura, muzyka, film – wszystkie czerpią ze swojej historii pełnymi garściami, dlaczego gry miałyby być inne? Jak zawsze, trochę będzie w tym twórczego wykorzystania starych pomysłów, trochę zwykłego oportunizmu, pójścia na łatwiznę i skoku na kasę. Od tego są dobrzy dziennikarze, by pomóc to zobaczyć, zwłaszcza tym, którzy historii gier nie znają. Żeby było śmiesznie, te uwagi były aktualne już dwadzieścia lat temu.

Na koniec obowiązkowe pytanie: Ile razy dziennie atakują Cię na ulicy szaleni fani (tudzież fanki) TS, marzący o uściśnięciu prawicy TEGO Borka?
Zero. Nie daję im szans. Pracuję w domu i praktycznie nie wychodzę na ulicę.

Serdeczne dzięki za poświęcony nam czas. //DrMax

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 1: FULL

NAKŁAD WYCZERPANY

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy, w tym wariancie wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

EXTRA CENA: 120 zł

WARIANT 2: KLASYK

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 3: POŁÓWKA

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

http://recenzje.neogo.pl

największa baza recenzji konsolowych – recenzje z archiwalnych numerów NEO+ już ponad 2000 recenzji gier!

http://neogo.pl

codzienna porcja nowinek ze świata konsol, ciekawe dyskusje, materiały video w HD, relacje z pokazów i wiele innych atrakcji

F.A.Q. 3

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

2011 rokiem zmian w N+. Dopiero odświeżyliśmy Retro i wprowadziliśmy parę innych innowacji, a tym razem przedstawiamy Wam nowy, pachnący świeżością FAQ. We're on fire! – że sparafrazuję komentatora z NBA Jam. A teraz kończę zanudzać i zapraszam do lektury. No i koniecznie dajcie znać jak Wam się podoba taki lifting. //DrMax

W POPRZEDNIM EPIZODZIE

WASZE OPINIE

HELGAN20: Jeśli miałbym strzelać, to coś za Helganami, to albo nowy rodzaj roślin, które się pojawią, albo jakiś zmutowany robal.

HENU: Co do oczekiwań Gulasha względem PSP2: też się nad tym zastanawiałem i wydaje mi się, że z PSN oprócz wszystkiego co jest do tej pory, będzie można również ściągać klasyki z PS2. Obowiązkowe dwa analogi i takie rozwiązanie przyjmuję z otwartymi ramionami.

CENATION: Dlaczego daliście taką słabą ocenę WWE SvR 2011? Gra jest super.

GRZESIEKMB: Recka Bad Company 2: Vietnam świetna. Minimalna ilość miejsca i maksymalnie skondensowane info.

MARBEL007: Zapowiedzi i recenzje dłuższe niż 4 strony to przesada. Po prostu mnie już nudzi dłuższy tekst, artykuł powinno się pisać w miarę zwarcie, no chyba, że coś jest naprawdę, ale to naprawdę mega tematem.

DADDYMADCADDY: Mnie ogólnie długość zapowiedzi nie przeszkadza. Jak już macie skracać, to co najwyżej, zabrzmi to może głupio, ale: pójść na ilość (nie tracąc nic na jakości oczywiście).

KWASATHC5: Witamy na pokładzie Quentina, dobry felieton.

Rozterki z drugiej ręki

Witam całą redakcję ponownie. Najpierw chciałbym wyrazić swoją radość ze zmian w dziale Retro. Fajnie, że powiększył się i dodaliście inne związane z tym działem materiały, także podoba mi się dodanie recenzji gier z urządzeń z logiem jabłuszka (mimo, że nie posiadam żadnego). Dział „recenzje" na Waszym portalu to strzał w dziesiątkę.

To nie jedyna pozytywna opinia na temat odświeżonego Retro, więc niniejszym wykorzystuję okazję i dziękuję wszystkim za miłe słowa.

Teraz przejdę do powodu, dla którego do Was piszę. Otóż w NEO+ 01/2011 był list od Old Boja, a w nim o używanych grach, trafiających do ponownego obiegu. Zgadzam się z Tobą, też uważam, że płyta, którą kupuję powinna być moją własnością i to ja powinienem decydować co z nią zrobić, gdy przejdę daną grę, znudzi mi się lub nie spodoba. Sam sprzedawałem i kupowałem gry używane, ale nie zgadzam się z Tobą, że producent czy wydawca na tym nie traci i kombinują jak zarobić na obrocie wtórnym swojego materiału. Piszesz: „Producent i wydawca dostali już wynagrodzenie za swoją pracę, bo przecież zapłaciłem za tę konkretną grę". No tak, ale osoba odkupująca od ciebie tę grę płaci tobie i to od ciebie zależy ile za nią weźmiesz (czyli jak szybko sprzedasz). I tu prosta matematyka. Jeżeli kupisz grę na serwisie aukcyjnym za 199 zł, przejdziesz ją w tydzień, to sprzedasz na tym samym serwisie za ok. 190 zł (ktoś mógłby dołożyć 9 zł, miałby grę nową i zasilił portfel wydawcy). Czyli Ty zapłaciłeś za grę 10 zł i w sumie wydawca zarobi te 199 zł, ale na Was dwóch mógłby zarobić 398 zł. Jakby nie patrzeć, traci na tym, że sprzedałeś swoją kopię gry. Tak jak pisałem wcześniej, sam kupuję i sprzedaję gry używane, ale też mam świadomość, że oszukujemy ich trochę i mam grę za niepełną cenę. No i to by było na tyle. Oczywiście jak zawsze odwalacie kawał dobrej i fachowej, drukowanej roboty. Bardzo gorąco Was POZDRAWIAM i życzę Wam i współczytelnikom udanego – w życiu zawodowym jak i osobistym – Nowego Roku.
Wojtek Marchewka

Wydawcy na zachodzie coraz bardziej szykują się do walki z używanymi grami.

Chyba powinienem czuć się podbudowany poziomem uczciwości naszych Czytelników i tym jak bardzo chcecie być w porządku dla producentów i wydawców gier. A niby Polacy to taki roszczeniowy naród i zawsze wychodzimy z założenia, że wszystko nam się należy... Z drugiej strony, trochę dziwi mnie takie defetystyczno-masochistyczne nastawienie. To o czym piszesz zwykło nazywać się „wolnym rynkiem" i naprawdę, wbrew opiniom różnych mędrków, zazwyczaj działa i jest względnie uczciwe. Jeśli po tygodniu wycisnąłem z gry wszystko co mogłem z niej wycisnąć albo zwyczajnie się nią znudziłem, to – uwaga – gra nie była warta tych 199 zł. Jeśli wydawca (czy producent) chciał zarobić więcej, trzeba było dostarczyć mi grę, której nie chciałbym się pozbywać. Czy za równie niemoralną uznajesz np. sprzedaż używanych samochodów? Wielu wydawców próbuje nas przekonać, że ponoszą dodatkowe koszty utrzymania serwerów multi itp. To też słaby argument – w końcu liczba egzemplarzy gry nie zwiększa się w rezultacie handlu używkami i – powtarzam do znudzenia – za KAŻDĄ legalną kopię gry jej twórcy dostają należne wynagrodzenie. Dzięki za życzenia i pozdrawiam również.

Na złe i na gorsze

Witam, witam, witam i o zdrowie kurna grzecznie pytam.

Witam również, pozdrawiam i co prędzej odpowiadam (to było straszne, przepraszam).

Gdy piszę ten list kończy się 2010 rok i szczerze mam nadzieję, że kolejny rok będzie obfitował w mnóstwo gier.

Na to się zapowiada, obawiam się wręcz, że może być tego szczęścia za dużo.

Teraz siedząc sobie przed kompem (bo nigdzie na sylwka mnie nie zaproszono – ale co tam, i tak nie lubię imprez)...

Zacne podejście. Też zdarza mi sobie poprawiać w ten sposób samopoczucie, próbując sobie wytłumaczyć, że i tak nie lubię jak zleceniodawcy płacą mi terminowo, a regularne posiłki są dla leszczy.

...szukam informacji na temat tego, co lubię najbardziej i nie mówię tu tylko o grach, ale także komiksie i animacji (nie tylko manga i anime). Jednak gdy zajrzałem na stronę Wirtualnego Imperium Gier, znalazłem ciekawy artykuł. Cóż, w tym artykule wspomniano, że w pewnym kiczowatym serialu o lekarzach pojawił się problem związany z nami, graczami. To co obejrzałem przyjąłem z politowaniem, gdyż reżyser serialu odstawił niezły kabaret. Mianowicie do szpitala została przyjęta kobieta dźgnięta nożem i nikt nie wie kto to zrobił, wszak nie było śladów włamania, a sama babuleńka milczy. Potem widzimy szpitalny bufet, w którym jakiś dzieciak gra, a jego znerwicowana matka prosi, by ściszył grę. Gdy mu ją zabrała, ten na nią wrzasnął i zaczął biegać po szpitalu udając, że ostrzeliwuje ludzi z blastera. Potem chłopak dopada ojca i pyta się gdzie jest babcia. Ten mówi,

SMS express

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Witam. Wiecie gdzie znajdują się laptopy z danymi w misjach Gracz Drużynowy i Alpinista w Modern Warfare 2?

Witam. W pierwszej są dwa – jeden na drugim piętrze szkoły, w jednej z klas; drugi tuż przy wyjściu ze szkoły, na skrzynce z amunicją. W Alpiniście aż trzy: Pierwszy na balustradzie stróżówki niedaleko początku misji, drugi w hangarze przy parze martwych mechaników. Ostatni jest nieco upierdliwy, można go zebrać po drodze, pędząc na skuterze śnieżnym.

Witam. Chciałem się dowiedzieć, czy są jakieś szanse, żeby NFS: Hot Pursuit pojawiło się na PS2? Pozdrawiam.

Niestety, praktycznie zerowe. W przeciwnym wypadku raczej już byśmy o tym wiedzieli.

Wszystkiego najlepszego z okazji Świąt i Nowego Roku dla całej Waszej redakcji. Trzymajcie dalej tak wysoki poziom wydawanego pisma. Robert z Krakowa.

Jako że Robert nie był jedynym, który postanowił złożyć naszej redakcji życzenia, niniejszym wykorzystuję okazję i reprezentatywnie dziękuję wszystkim za miłe słowa z okazji świąt. Fajnie, że Warn się chciało.

Siema Doktorku, macie jakieś wyniki

że w miejscu gdzie nie wolno wchodzić dzieciom. Dzieciak mówi, że to pewnie jakiś dystrykt i tutaj na stronę zabiera go lekarz i chłopak uważa go za jakiegoś maga, który dał mu jakieś talenty. Potem trafia do babci, wpada w panikę i zaczyna ją odłączać od aparatury z wielką histerią. Lekarz go uspokaja, tłumaczy mu do czego służy aparatura i gdy chłopak spogląda na ekrany aparatury myśli, że to gry video. W pokoju lekarskim lekarz wmawia mu, że to centrum dowodzenia, a chłopak mu wyjawia całą prawdę. Okazało się bowiem, że ten koleś myślał, że jego życie to gra i to on zaatakował swoją babcię, bo wydawało mu się, że ona jest ostatnim przeciwnikiem jaki pozostał na aktualnym poziomie. Uspokajał, że ponoć zostało jej jeszcze 7 żyć... Cóż, jak dla mnie to była komedia, bowiem nie daję wiary, że ktokolwiek by uwierzył, że życie jest grą. Dziwi mnie jednak, że reżyser tego taniego serialiku nie pokusił się o to, by babcia zamiast być przeciwnikiem, była dajmy na to final bossem – to by dodało więcej pikanterii, wszak laicy nawet nie znają tego terminu.

Thunder Spear

Taaa, akurat jak zdarzyło mi się w ubiegłym miesiącu sformułować myśl, iż czasy idiotycznych ataków na gry prokurowanych przez polską telewizję mamy już raczej za sobą, niezawodni scenarzyści telenowel postanowili zrobić mi na złość i dorzucić do pieca. Przyznam, że oglądałem te kuriozalne sceny, o których piszesz, na zmianę parskając śmiechem (z drewnianego „aktorstwa" i braku rozeznania w temacie) i wybałuszając ze zgrozy oczy (kiedy dotarło do mnie, że to jednak na poważnie). Najbardziej pocieszne albo żałosne, zależnie od podejścia, w tym wszystkim jest to, że twórcy serialu chyba chcieli dobrze – oni naprawdę myślą, że puszczając takie kwiatki zwracają uwagę społeczeństwa na ważki problem społeczny. Nie mówię, że zmyślony, ale w rzeczywistości niemający nic wspólnego z tą serialową karykaturą. A że nie mają pojęcia o grach i błaźnią się przed iluś tam tysiącami zorientowanych w temacie – a co ich to? Jak sam dowiodłeś w liście, nie mieścimy się w „targecie" ich serialu, większość widzów obejrzy podekscytowana i jeszcze będzie miała wrażenie obcowania z czymś głębokim. Ale pozostawiając na boku filozofowanie – z czysto rozrywkowego punktu widzenia, sceny z zombie-chłopcem były przecudne. Normalnie Anakin Skywalker i dziewczynka z Wiedźmina w jednym +100K drewna.

Historia pewnego gracza

Witam jak zawsze serdecznie.

Witam również i pozwolę sobie od razu mieć za sobą smutny obowiązek bycia upierdliwym. Mianowicie – przed znakami przestankowymi nie stawiamy spacji. To tak na przyszłość

– Ty zaoszczędzisz kilkudziesięciu klepnięć w klawisz, ja zaoszczędzę czasu na korekcie. A teraz już zamieniam się w słuch. Tzn. wzrok.

To już mój ostatni list w pierwszym okresie mojego życia. Dokładnie szóstego stycznia skończę 18 lat. Pewnie kiedy już to czytacie, leżę na kacu albo akurat odbieram prawo jazdy. Ale nie tymi przeżyciami chciałbym się podzielić, lecz tym, co przez te 216 miesięcy przeżyłem związanego z naszym hobby. Urodziłem się na początku roku 1993, bardzo ładne czasy, już po komunie, wszystko zaczyna się stabilizować.

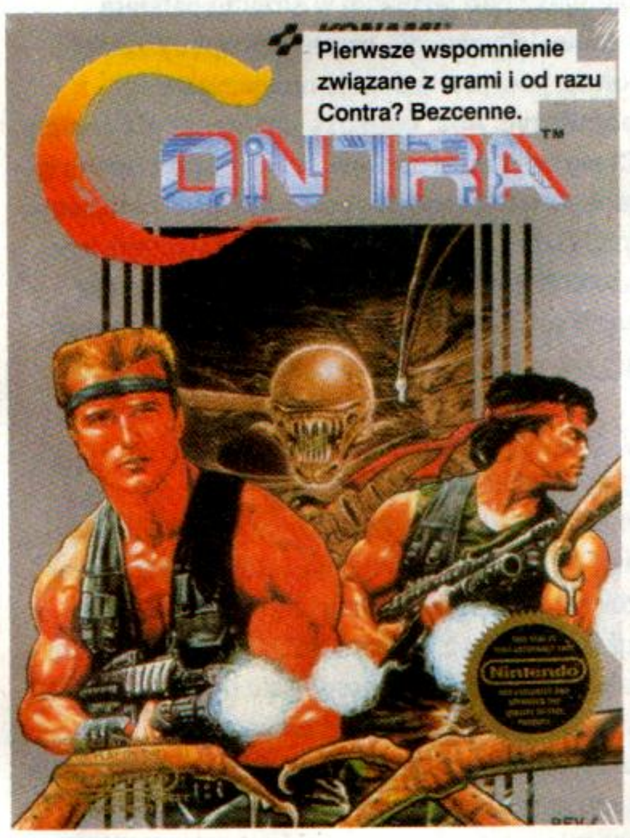
Oj, niejeden by się z Tobą nie zgodził. Inna sprawa, że wciąż z trudem przychodzi mi przyjąć do wiadomości, że ludzie urodzeni w latach 90. mają już prawa jazdy. Stary jestem, ghee hee...

Lecz nie tutaj zaczyna się moja przygoda z graniem. Prawdopodobnie zacząłem grać w wieku około 3 lat, pamiętam po dziś dzień, gdy pytałem się taty „zagramy w dwa ramba?". Można się domyślić, że chodziło o kultową już Contrę na jakże pięknego, posiadanego wówczas przez moją rodzinę Pegazusa. Z tego co pamiętam i z opowiadań ojca wiadomo mi jest, że grałem całkiem dobrze, choć na pewno nie byłem core-'owym graczem.

Być core'owym graczem w wieku lat 3... No, nie powiem – to by było coś.

Oczywiście w tym czasie nie mogło zabraknąć Wąsatego Hydraulika i genialnych kaczek (nigdy nie zapomnę śmiechu tego psa). Brat w międzyczasie dostał Commodore 64, lecz pamiętam, że z tym sprzętem były tylko problemy i nie mam z nim żadnych wspomnień growych.

Ależ te problemy składają się na co najmniej połowę rozczulających wspomnień związanych z Commodorcem. Życia nie zna ten, kto nigdy nie nurkował pod stół ze śrubokrętem regulować głowicy.



W roku 1996 na Gwiazdkę miałem wybór: naprawa Pegazusa lub zestaw klocków Lego Dziki Zachód. Niestety nie oparłem się pokusie i wybrałem klocki. Pegazus przeszedł do lamusa, a gdy w połowie roku 1997 przeprowadziliśmy się do babci (ponieważ zaczęliśmy budować dom na obrzeżach miasta), brat zainwestował w jakże piękne PlayStation, które mam aż do dziś. Popłakałem się, kiedy pierwszy raz włączyliśmy grę. Z tego co pamiętam był to Abe's Oddysee. Było ciemno, a to intro takie straszne dla prawie pięciolatka. Gdy już emocje opadły, moje oczy od razu wystrzeliły z orbit, bo jakaż to była grafika, a jaki wygodny pad. Lecz chyba tą grą, która wpłynęła na mnie najbardziej w tym wieku był Colin McRae Rally 2.0. Ile to rajdów razem z tatą pokonałem, a niech o moim talencie w tamtym czasie niech świadczy fakt, że kręciłem czasy na poziomie mojego 37-letniego ojca.

Pytanie tylko czy to świadczy tak dobrze o Twoich zdolnościach, czy tak kiepsko o zdolnościach taty.

Pamiętam, że zawsze w tamtym czasie marzyłem o Toyocie Corolli i licencji rajdowca. Swego czasu lubiłem grać w pierwszego Red Alerta i zrodziła się u mnie miłość do RTS'ów. Również przygody Crasha były sycące, a i wyścigi cartów dostarczały duuużo zabawy. Gdy w czerwcu roku 1999 wprowadziliśmy się już do własnego domu, PSX powoli dogorywał, ojciec nie miał już tyle czasu na granie ze mną, a mój brat postanowił sprzedać konsolę. Mając 6 lat raczej się nie sprzeciwiałem. Nastał czas, gdy nie mieliśmy żadnej platformy do gier. Na szczęście już około grudnia tego samego roku mama zainwestowała w komputer. Pierwszą grą był Heroes of Might and Magic III. Z tą grą związane były kolejne trzy lata, przeplatane czasem innymi popierdółkami, o których teraz nawet nie pamiętam. Dopiero w roku 2002 zapanował nowy król, RTL Ski Jumping. Znów powróciły czasy rywalizacji z ojcem i tylko ja coś w tej grze osiągnąłem, mianowicie trzecie miejsce w turnieju czterech skoczni. W roku 2004 zebrałem się w sobie i kupiłem PlayStation 2 Slim. Dostałem do konsoli Killzone i kupiłem Gran Turismo 3. Oczywiście pierwszy był Killzone, znów pojawił się skok grafiki, a jak się przyjemnie strzelało! No i nie miałem wtedy 16 lat tylko 11, ale mimo wszystko moja psychika jest w dobrym stanie. Wstyd się przyznać, ale po niedługim czasie zacząłem piracić, no ale cóż... Ciężkie czasy nastały, a grać się chciało, dlatego też nie można mnie winić, nie zdawałem sobie sprawy z tego co robię – w przeciwieństwie do teraz.

Ciebie może i nie, jeśli już to raczej Twoich rodziców. Mam tylko nadzieję, że nie używasz już wymówki pt. „ciężkie czasy, a grać się chce", bo sam przyznasz – strasznie ona słaba.

Pamiętam również dobrze godziny spędzone z GTA: San Andreas czy pierwszym GOWem. W roku 2005 kupiłem pierwszego Neo Plusa. Co prawda nie kupowałem regularnie, ale mimo wszystko co trzy miechy Was czytałem i kreowałem sobie w głowie, jak wygląda z szerszej

KONTAKT

BĄDŹMY W KONTAKCIE

- **E-MAIL**
  pod adresem: faq@neo-plus.pl
- **SMS**
  nr telefonu: 508 651 646
- **FORUM**
  http://forum.neogo.pl
- **WWW i KOMENTARZE**
  http://www.neogo.pl
- **FACEBOOK**
  użytkownik: neogopl
- **BLIP**
  śledź nas na blip.pl/neoplus
- **YOUTUBE**
  kanał NEOGOpl

sprzedaży R.U.S.E. na świecie?

Nie mam potwierdzonych w stu procentach danych, ale wygląda na to, że upłynniono 300 tysięcy egzemplarzy.

Witam. Czy da sie w jakiś sposób podłączyć Dual Shock 3 bezprzewodowo do PS2? Z góry dzięki za odpowiedź.

Nie. Aczkolwiek, jeśli bardzo Ci zależy, istnieją bezprzewodowe pady współpracujące z PS2.

Witajcie! Plus dla Was za to, że nie poszła cena Neo w górę, mimo POdwyżki vatu. A teraz mała noworoczna prośba. Wyprosiłem Lynxa (albo sobie wmawiam), to może i wyproszę jakieś cudo ze stajni Philipsa. Pozdrawiam. Śmietan.

Najwyraźniej nie doceniasz swojej mocy perswazji, bo udało Ci się nagiąć czasoprzestrzeń i wstecznie skłonić mnie do opisania cuda ze stajni Philipsa (konkretnie CD-i) ładne kilka miesięcy temu.

Witam. Dlaczego Wasze pismo jest tak drogie?

To tak w kontraście do pochwały z poprzedniego SMSa. Jak widać niektórym ciężko dogodzić (***Miel: Raz na miesiąc wydajesz dychę, czyli 33 grosze dziennie. To nawet nie dwa piwa w knajpie. Naprawdę dużo?).***

NEOGO

WASZE WYPOWIEDZI

Temat: Martwa Przestrzeń 2? Nie, tylko Dead Space 2 (czyli nie będzie Dead Space 2 PL).

NEXG: Gry wydawane w tym kraju powinny być WSZYTSKIE po POLSKU i to bez żadnego ale. Czy ktoś widział grę wydaną w Anglii lub Niemczech w innym języku? Raczej nie! Polacy mają swój język i powinni być traktowani z należytym szacunkiem. Odnośnie tej sprawy chciałbym zwrócić się do redaktorów NEO PLUS w sprawie oceniania gier z polskim lektorem. Gry, które zostały zlokalizowane w naszym kraju powinny na starcie dostawać o 1 punkt oceny więcej niż wersja zwykła angielska.

MIKE: Heh, czyli wychodzi na to, że jeżeli teraz DS2 dostanie 9/10 to gdyby był po polsku powinien dostać 10/10? Trochę bez sensu, jakość gry przecież się nie zmienia. W każdym razie szkoda, że nie będzie chociaż napisów pl.

MAKUMATOR: Wszystko zależy od tego ile biorą tłumacze zewnętrzni (chyba, że studio ma wewnętrznych). Do tego jeszcze multum dodatkowych testów, co zajmuje dużo cennego czasu i pieniędzy (najpierw tłumaczenie tekstów na sucho, potem test funkcjonalności i poprawności, wprowadzanie poprawek, potem znowu testy, poprawki itd.), a deadline'y czuwają. Piszę tu wyłącznie o tłumaczeniu samych tekstów, a nie o całej lokalizacji. Oczywiście, dla chcącego nic trudnego, ale najwidoczniej im się nie opłacało. Podziękujmy kolegom z przepaską na oku.

KAZUMAKIRYU: Nie jest tajemnicą, że Dead Space sprzedało się kiepsko w Polsce. Najwyraźniej dystrybutor nie wierzy w dwójkę.

Temat: 10/10, czyli wszystkie dychy N+ w 2010 roku.

BART: Chciałem podziękować Neo+ za to, że daliście odważnie dychę Heavy Rain, gra nie jest doskonała (tak jak np. Uncharted2 – bezdyskusyjne moim zdaniem 10+). Ma sporo wad, ale pod względem sposobu narracji, podjętego tematu w połączeniu z przystępnością gry dla każdego dorosłego gracza niezależnie od jego umiejętności manualnych gra jest rewolucyjna i za to 10 się należy.

GILUPL: Halo 3 i Reach to nie są gry na dychę, max 9.5 jeśli już ktoś uwielbia tę serie. Dycha powinna być zarezerwowana dla gier oryginalnych i dopracowanych w każdym aspekcie. Na taką dziesiątkę zasługiwał jedynie Bioshock 1, Uncharted 2, LBP czy SMG w tej generacji. Wszystkie MW, Halo, GTA4, GOW3, GT5 to najbardziej przereklamowane gry tej generacji i tylko marketing, sentyment do poprzednich części je ratuje. Dycha dla Halo Reach to porażka, zrozumiałbym 9.5, ale dycha?

CENATION: Najlepsza jest WWE SmackDown vs. Raw 2011.

Dołącz do dyskusji na neogo.pl

SMS express

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Witam doktorze. Czy wiadomo już coś o trzeciej części Saints Row? Dwójka miała swoje wady, ale była naprawdę ciekawa. To tyle, pozdrawiam. Merc.

Wiadomo tyle, że będzie. Mieli pokazać ją już w ubiegłym roku, ale wykolegowała ją współtworzona z Guillermo del Toro Insane. Poza tym autorzy wspominali, że tym razem idą w stronę stuprocentowej parodii gangsterskich klimatów i totalnie zwariowanej rozgrywki. Aha, chodzą też ploty o filmowej adaptacji z udziałem 50 Centa. Styka?

Witam redakcję N+! Czy kupno Rabbids Go Home na Wii to dobry pomysł?

Nienajgorszy. To na luzie najlepsza gra z drącymi mordy długouchami.

Bulletstorm to kicha. Chmielarz kombinuje jak może, ale się pżejedzie to nie bendzie hit jaki sobje wymarzył.

Wyjątkowo zachowałem oryginalną pisownię, bo domyślam się, że to jakaś specjalistyczna grypsera masterów, mających już w domu grę, która wychodzi za trzy tygodnie.

Witam! Dlaczego tak mało piszecie o grach na PSP?! Moglibyście recenzować przynajmniej pięć gier miesięcznie.

Moglibyśmy, gdyby w każdym miesiącu przynajmniej tyle ich wychodziło.

Witam. Czy Capcom zrezygnował z projektu Resident Evil na PSP??? Gra miała się ukazać jeszcze w 2010 roku, a tu cisza i brak jakichkolwiek informacji :-(LOKI

Dobre pytanie. Niestety, na razie Capcom milczy (co znaczy także, że nikt jeszcze oficjalnie gry nie skasował). Trudno nie zastanawiać się, czy może przenośny RE nie przesiadł się z PSP na 3DS.

Co mi się bardziej opłaca kupić, Need for Speed: Hot Pursuit czy GT5? Dlaczego?

Kocham takie pytania. Zaryzykuję stwierdzenie, że którąkolwiek wybierzesz, i tak nie wtopisz. Dlaczego? Bo pierwsza to dynamiczna arcadówka zapewniająca praktycznie nieskończoną zabawę w sieci, a druga to megarozbudowana symulacja z nieskończonością miliardów rzeczy do odblokowania. Tak więc, jak widzisz, kwestia gustu.

Mam pytanie. Co opłaca się bardziej kupić: Halo: Reach czy Call of Duty: Black Ops? Pozdrawiam redakcję, NICK.

I znowu. Co Wy z tym „opłacaniem"? Co bardziej opłaca się kupić? Kilo ziemniaków czy kilo ryżu? Zależy co Ci bardziej smakuje. Pozdrawiam.

Witam, co w temacie wędkarskim? Kiedyś było ich kilka recenzji. Ale jak widzę od paru lat pusto. Kotlet

Jest choćby Rapala Pro Bass Fishing 2010, którą na Amazonie możesz wyrwać z wędką, ale jeśli masz PS3, da się grać za pomocą PS Move. Podobno działa świetnie. Posiadacze X360 mogą poczekać na kolekcję gier z DC, w której znajdzie się m.in. Sega Bass Fishing.

perspektywy świat gier. Niestety, gdy miałem 14 lat dopadł mnie nowotwór.

Szkoda, że nie napisałeś wcześniej, załapałbyś się do Top10 nieoczekiwanych zwrotów akcji w tym numerze.

Leżałem sobie w szpitalu, miałem Gameboy Advance SP i Pokemony (niebieskie z tego co pamiętam) i jakoś czas przeleciał, cudem przeżyłem i jestem. Leżąc w szpitalu co miesiąc dostawałem świeżutkiego Neo Plusa i gdy zobaczyłem nowiutką PS3 to, co tu dużo gadać, zamarzyłem o niej. Kiedy już się wykaraskałem, wróciłem do nauki i w grudniu tego samego roku sprzedałem swoją PS2, pożyczyłem od rodziców pieniądze i kupiłem PS3. Dostałem w zestawie drugiego pada i Motorstorm, a we własnym zakresie dokupiłem Heavenly Sword. Tutaj już zbliżamy się do czasów współczesnych, kiedy to granie stało się moim świadomym hobby, zamówiłem prenumeratę Neo i cieszyłem się oryginałami głosując portfelem na te gry, które naprawdę zasługiwały na wydanie na nie 200 zł. Po raz kolejny grafika zachwycała, a wykonanie każdej z gier, w które dane mi było zagrać, było warte tych pieniędzy. Mam nadzieję, że przyszłość nie przyniesie diametralnych zmian w naszej branży i że nadal będziemy mogli spokojnie uwalić się na kanapie z padem i zatonąć na trochę w innym świecie. Z głębokimi wyrazami szacunku i szczególnymi podziękowaniami dla całej redakcji Neo+,
Kacper „Mobilvan" Marciniak

Śmiesznie tak czytać czyjeś wspomnienia związane z graniem – niby podobne, ale przesunięte w czasie o ładne <EKHEHEM!> lat. Ale tym ciekawiej zobaczyć, że mimo wszystko w naszym growym świecie nie zmienia się aż tak znowu dużo. No, przynajmniej na razie. Jeśli kiedyś jako dziad w maseczce tlenowej będę odpisywał na korespondencję w 1256 numerze N+ i natrafię na list od młodego czytelnika, zaczynający się od słów „Przygodę z prawdziwymi grami zacząłem od Kinect...", to jak Boga kocham, zanim zejdę na zawał zdążę jeszcze wyklepać niecenzuralną odpowiedź. Na razie jednak, ciesząc się że na razie chwila ta jest jeszcze odległa, pozdrawiam Cię Kacprze i zdrowia życzę.

El Doktorre przedstawia: Subtelna sztuka zrażania do siebie pracodawców

Ostatnimi czasy otrzymujemy wzmożoną liczbę propozycji od startujących na recenzentów, niektóre przyjmują dość kuriozalne formy. Dlatego postanowiłem, że przydałoby się Wam drobne przypomnienie, co w takich wypadkach robić wypada, a czego niekoniecznie. Na przykładach! Pisownia oryginalna.

Cześć. Nie potrzebujecie recenzenta? Zawaliłem dziś mega trudny, super ważny egzamin przez co rok będę się nudzić w domu czekając na poprawkę. Pozdrawiam.

Z nieba nam spadłeś! Co prawda nie wiem czy potrzebujemy recenzenta, ale skoro zawaliłeś super ważny egzamin, to znaczy, że musisz być nam przeznaczony. Dobrze też, że nie pofatygowałeś się, by podesłać fragment twórczości – krótka wiadomość, którą od Ciebie dostaliśmy jest napisana poprawnie i po polsku, i to nam musi wystarczyć. Pamiętajcie – wysiłek i robienie dobrego wrażenia są dla leszczy. Wiedzą o tym kolejni oferenci:

Witam, czy Państwa biuro interesowało by może, aby pisać dla Was recenzje różnych gier? Tak pytam, ponieważ mnie interesowała by taka praca. Jeżeli chodzi o więcej informacje, proszę pisać na ten e-mail: **[no i faktycznie, e-mail jak w pysk strzelił – przyp. max].**

No i pysznie. Po raz kolejny brak jakiegokolwiek fragmentu tekstu, czegokolwiek co pozwoliłoby ocenić, czy kolega umie posługiwać się rodzimym językiem (choć treść maila przechyla szalę raczej w przeciwną stronę). Całe szczęście, że przynajmniej wyraziłeś zainteresowanie taką pracą i nawet jesteś skłonny pisać recenzje różnych gier. No i ten odsyłacz na końcu – świetny pomysł, taki cliffhanger sprawi, że potencjalny pracodawca skicha się z niecierpliwości, żebyś tylko pozwolił mu dowiedzieć się czegoś na swój temat (np. rozmiar buta). Bardzo uprzejme i wcale niezniechęcające. I w końcu, chętny nr 3:

Moja własna recenzja **[no i faktycznie, recenzja jak w pysk strzelił – przyp. max]**.

Konsole są dla wszystkich, niezależnie od wieku. Kontrolery ruchowe eliminują kolejną barierę.

Tu z kolei chętny na recenzenta poszedł w przeciwne ekstremum, stwierdzając, że co się tam będzie rozwodził na swój temat, kiedy jego recenzja powie wszystko. No i mówi – że panujesz nad językiem w stopniu całkiem zadowalającym, ale pisanie tej specyficznej formy, jaką jest recenzja musisz jeszcze poćwiczyć. Aha, bardzo słusznie, że nie chciało Ci się uderzać z osobna do każdego z ośmiu potencjalnych pracodawców i wysłałeś masowego maila – to odpowiednio spiłuje ich nadęte ego, a w dodatku zasygnalizuje, że jeśli chcą Cię wyrwać zanim zrobi to konkurencja, to muszą się pospieszyć. Dziękuję, na dziś to wszystko.

Z pamiętnika electrosprzedawcy

Witam. Na wstępie chciałem napisać, że jest to mój pierwszy list takiego typu, mimo że mój wiek zbliżony jest do liczby trzy i zero oraz minęło mi już dziesięć lat z pismem NEO Plus i grami. Zbierałem się do napisania tego listu od jakiegoś czasu, a chęć tę spotęgowała praca w dużej sieci salonów ze sprzętem RTV. Namacalne obcowanie z różnego rodzajami konsol, grami i akcesoriami konsolowymi, a w szczególności z klientami spowodowało, że mój umysł dokonał pewnych analiz. Jeszcze większym bodźcem był tekst Grabarza z ostatniego N+. Muszę szczerze napisać, że wiedza nabyta ze stron N+ pomogła mi w dostaniu pracy w salonie z electrosprzętem. Sklep znajduje się w kilkunastotysięcznym miasteczku, a ja sam mieszkam w jeszcze mniejszej wiosce. Obserwowanie, rozmawianie z klientami na temat sprzętu konsolowego, to dość duże wyzwanie oraz sama przyjemność, a to dlatego, że z jednej strony spotykamy ludzi, którzy ubrani w moherowe berety spaliliby gry i konsole na stosie, a z drugiej ludzi, którzy z entuzjazmem zagadaliby człowieka na śmierć. Reasumując, miałem bardzo fajne rozmowy z klientami i sam się dziwię, że wyglądały tak a nie inaczej.
Pewnego dnia podchodzi do mnie pani, która na pierwszy rzut oka wyglądała jak prezes fanklubu księdza Rydzyka i wprowadza mnie w osłupienie pytaniem: „Czy mógłby pan wytłumaczyć różnice pomiędzy PlayStation a Xbox?". Moja mina musiała wyglądać dość głupio, gdyż pani stwierdziła, że się chyba nie znam, bo jestem tylko od telewizorów. Szybko się opamiętałem i przestąpiłem do „ataku" z myślą, że ta rozmowa potrwa długo i z sukcesem przeciągnę następną osobę na prawdziwą, jedyną stronę mocy. W końcu gdy pani zrozumiała, że nie jestem pierwszym lepszym z łapanki, rozmowa zaczęła się kleić, a pasowanie na padawana syna tej pani zostało dokonane szybko. Zakończyło się to w taki sposób, że pani kupiła Playa 3 razem z PS Move. Efektem końcowym całego zdarzenia jest to, że ta pani jest naszym stałym klientem, a stwierdzenie „nie oceniaj po wyglądzie" ma tutaj jak największe znaczenie.

No widzisz – zatem i Ty i owa pani wyszliście z całej sytuacji bogatsi. Inna sprawa – lekko zastanawia mnie, po czym poznaje się panią „prezes fanklubu Rydzyka". Wystarczy podeszły wiek, lekko sprany płaszczyk i zmechacony beret, czy mówimy raczej o rozbieganym wzroku, kurczowo ściskanym w dłoniach różańcu i szeptanej bojaźliwie modlitwie?

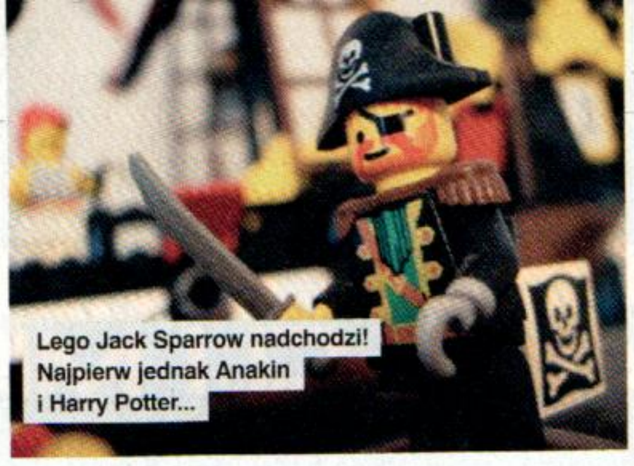
Grudzień jest specyficznym miesiącem, a świąteczna gorączka klientów spowodowała, że przez pewien czas byłem debilem i zarazem ekspertem w tym co wykonuję, ale to co się wydarzyło pewnego dnia grudnia przerosło mnie kompletnie. Dojechały do sklepu nowiuteńkie kontrolery PS Move, sztuk 15 i rozeszły się w ten sam dzień. Byłem zdziwiony, w tak małej miejscowości taki szybki wzrost zainteresowania notabene dziwną rzeczą w naszym kraju – konsolą. Ok, na tym zakończę, nie wiem, czy ten list wyszedł mi dobrze, ale cieszę się, że odważyłem się go napisać. Pozdrowienia dla całej redakcji i życzę Wam i sobie następnych 10 lat.
Baltazar

Zakładając, że tych 15 egzemplarzy Move nie kupił ten sam pracownik Sony z czternastoma gatunkami przyklejanych wąsów w kieszeni, wygląda na to, że dildo świetlne faktycznie sprzedaje się jak świeże bułeczki. Ciekawe tylko jak

długo potrwa premierowy szał. Dzięki za miłe słowa, pozdrów Kacpra i Melchiora.

Kącik pluszowego joypada: Czekając na Legodota

Najlepszy z dohtorów,
Piszę, bo jestem dziewczyną, chociaż stopąboga, a ostatnio kazałeś dziewczynom pisać. No to piszę. Przeczytałam ostatnio w tej oto gazetce, iż będzie nowa gra, którą będę lubiła, o ile jej nie spartolą jak dwóch innych gier, które spartolili. Ale to nie będzie jeszcze ta gra, której wszechświat bardzo potrzebuje, ani ta, której potrzebuję bardzo, ale trochę mniej, niż tej pierwszej. Bo będą LEGO Piraci z Karaibów, co jest miłe i wesołe, tylko proszę, bez upierdliwych bossopodobnych, nudnych i głupich misji jak w Batmanie, no bo żesz ile można podupcać w te i wewte i zastawiać miny (czy cuś, pamiętam, że mnie wkurzały te sekwencje. „Sniff" – powiedział mój katar).
W ogóle, ja nie rozumiem, drogi Doktorze Maxie, może Ty mi wyjaśnisz w sposób przekonujący i przyjazny – bo po co w sympatycznych, luźnych, zabawowych grach robić tak głupią i stresującą rzecz, jak walki z bossami, które wprawiają mnie w stan wewnętrznego rozdygotania emocjonalnego, załamania nerwowego i ogólnego zwątpienia w sens życia. Otóż hasam Ci ja sobie moim wesołym pamperkiem w LittleBigPlanet – które w końcu dane mi było przejść, ale jeszcze nie wyciągnęłam na milion procent, więc zgadnij co robię w święta (a przynajmniej przez chwilę) – łapię się różnych rzeczy, tam podskoczę, tu przefrunę, ominę przeszkodę, zadziabąguję dziabąga co mi grozi, pękam z dumy, że tak mi fajnie idzie, chociaż ogólnie, to opóźniona lekko gierkowo jestem i wtem JEBS! – jakiś głupi boss, nawet nie do końca zarejestrowałam, co się dzieje, ale już mnie rozpiżdżył w drobne strzępki. No ja Cię proszę, to jest nie w porządku, co oni mi tu, no?
A w ogóle, to jak nie wyzbieram wszystkiego, to jestem trochę chora, bo przecież po to dali, żeby wyzbierać, więc nie wyzbierać głupio. Zawsze mam poczucie ogromnej straty – że mnie coś wspaniałego ominie, jak nie wyzbieram. Przytłacza to moje serduszko.
No ale będą, ci Piraci, zrobieni z Lego, co jest fajne, ale nie zapominajmy, że zasadniczo świat nie będzie kompletny, dopóki te placki nie zrobią Lego Pogromców Duchów. W ostateczności Powrotów do Przeyyyyyszłości. Właśnie. Rymuje się, więc musi być prawda.
Chciałam również wnieść postulat dotyczący zawartości magazynu Neo+. Nudno tam macie. Jakieś pizgawki samochodowe i półgołe babony w niedorzecznych biustonoszach. Albo zdeformowane jakieś dzieciowojowniki czy inne cosie z tych tam japońskich dziwności. Ja nie wiem. Doktorze. Gdzie ja mam kupić solidny kozak na zimę, pluchę, mróz i zawieruchę? Napisz koniecznie, kozak


Lego Jack Sparrow nadchodzi! Najpierw jednak Anakin i Harry Potter...

może być i retro, byle był do kupienia.
Pozdrawiam zapewne dwa numery później,
stopaboga

Przede wszystkim dziękuję Ci, stopoboga, za poruszającą – jak zwykle – z życia wziętą przypowieść. A teraz będę odpowiadał. Uwaga! Odpowiadam! Gdyby sympatyczne, zabawowe gry były przesadnie sympatyczne i zabawowe, grając w nie popadłabyś w stan uniesienia i ogólnego zachwytu otaczającym Cię światem. A ponieważ jest to, jak powszechnie wiadomo, okrutne miejsce płynące łzami i posoką futrzastych stworzonek, twórcy gier są kontraktowo zobligowani do umieszczenia przynajmniej kilku upierdliwych momentów, pomagających powrócić do rzeczywistości. Co do Lego Pogromców – wyborny pomysł, hrabino. Być może przy okazji trzeciej części filmu, do której od ładnych paru lat wszyscy próbują przekonać Billa Murraya. Przykro mi także, że przytłoczyło Cię stężenie samopizgawek, półbabonów i innych takich, ale rozumie hrabina – musimy myśleć o naszych samczych Czytelnikach. Nie wspominając o tym, że sami jesteśmy, nie chwaląc się, graczami typu samczego. Kozaka do kupienia polecam zaś poszukać w sklepie. Tylko koniecznie takim z kozakami. Kupnymi.

PlayStation (Non)Network

Witam Szanowną Redakcję! Do najmłodszych czytelników już nie należę, wszak w mojej piwnicy kolekcja starych Secret Service'ów, zawierająca numery oznaczone pojedynczą cyfrą, pokrywa się już wieloletnim kurzem. Odkąd pamiętam konsole były jedną z moich największych pasji, choć (nie zagłębiając się w szczegóły) niestety do konsolowej braci dołączyłem tak naprawdę dopiero stosunkowo niedawno, z okazji nabycia spasionej czarnulki przez niektórych zwanej chlebakiem. Wiem, że na topie są teraz świecące wibratory żyroskopowe, kamery dozorowe wykrywające, czy ktoś stoi krzywo czy prosto itp. akcesoria, ale chciałbym się skupić na innej kwestii. Swoją drogą nie rozumiem dlaczego taka potężna firma jak Sony nic z tym nie robi i tak ochoczo strzela sobie wciąż w kolano, ale do rzeczy. Playstation 3 miała ciężki start – konkurencja zadebiutowała wcześniej, była tańsza, łatwiejsza do zaprogramowania, umożliwiała odpalanie piratów itd. PS3 na starcie mimo niezbyt imponującej biblioteki gier wyróżniała się dodatkową funkcjonalnością, której próżno było szukać na konkurencyjnej platformie, np. w miarę sprawna przeglądarka, odtwarzanie blu-ray, divxów i tak dalej. Sony nawet w pewnym momencie podjęło próbę wbicia tych szczególnych cech swojej konsoli do świadomości przeciętnego odbiorcy (kampania pod hasłem „it only does everything"). Tymczasem biblioteka gier znacznie się powiększyła, mamy exclusive'y, z których jestem dumny, a większość wydawców nie wyobraża sobie wydania gry z pominięciem czarnulki. To wielkie osiągnięcia i w końcu konsole służą do grania, ale... Do jasnej cholery, skoro w konsoli jest przeglądarka, która mogłaby spełnić multum zadań, to dlaczego na tym kombajnie z 8-rdzeniowym procesorem chodzi tak wolno, że nie da się tego używać? Dlaczego nikt jej nie aktualizuje? Czy to taki problem dogadać się z Mozillą i skompilować Firefoxa na PS3? Dlaczego na PS3 nie ma Skype'a? Na cholerę mi chat video z innymi użytkownikami skoro z tej drogiej zabawki nie mogę zadzwonić do kumpla na Wyspach, bo on nie ma PS3? Gdzie do cholery jest aplikacja do Facebooka, skoro nawet każdy tani telefon już ja ma? Gdzie jest radio internetowe, jakiś shoutcast czy coś podobnego? Dlaczego Sony nie rozwija funkcji, które są wielkim atutem tego sprzętu? Zadzwońcie proszę do skośnookiego pana Kazia i powiedzcie, żeby coś z tym zrobili, bo krew mnie zalewa, szlag mnie trafia i w ogóle jestem wkurzony jak sprzedawca lodów zimą! Z góry dziękuję za pozytywne rozpatrzenie mojego wniosku!
qNTos

Ależ proszę. Niestety, właśnie zgubiłem numer do Kaza, więc obawiam się, że mogę tylko pokiwać z udawanym zrozumieniem głową nad Twoimi celnymi spostrzeżeniami. Niestety, od samego początku Sony zabiera się za funkcjonalność online jak pies do jeża – najpierw dała się wyprzedzić Microsoftowi w kwestii rozbuchanej usługi sieciowej, a ostatnio spektakularnie udowodniła, że nie bardzo ma pomysł na płatną usługę PSN+. Pozwolę sobie jednak dorzucić do dyskusji moje dwa grosze. Pierwszy – mimo że Sony to korporacja-moloch, któremu zmiany przychodzą z dużym trudem, to jak dowodzi historia, w końcu zazwyczaj załapują i ostatecznie robią co należy. Może w poruszonym przez Ciebie temacie też się zreflektują. Po drugie – wiesz co, jeśli nagle usługi online mają odwrócić ich uwagę od tego co najważniejsze, czyli kombinowaniu świetnych gier na ich konsolę, to może niech na razie skupią się na grach, a w pozostałych funkcjach urządzenia dłubią sobie powoli.

Zaś kolejnego eNPlusa, ze zmodyfikowaną od teraz dawką FAQ, zalecam szukać już za miesiąc, w najbliższym kiosku zajmującym się sprzedażą magazynów typu czytnego. Do przeczytania za miesiąc. ■

FORUM

WASZE WYPOWIEDZI

Temat: Nintendo 3DS

XELLOSS: Startowy line-up jest cienki, więc nie ma co się napalać na razie. Pewnie kupię z okazji pierwszej zmiany formy.

HELLMANS: Już się nie mogę doczekać... nowszego modelu, z większą baterią i lepszym ekranikiem.

KURZY: Niech nikt nie pisze, że handheld jest do grania w domu. Oczywiście, że jest, ale myślę, że w podróży powinny trzymać ten poziom 7-12 godzin.

TEXZ: Obecna wersja niewiele różni się od NDS Lite, po którym też wyszły nowsze wersje. Mnie to w 100% satysfakcjonuje. Ale 1099 to troszkę za drogo.

Temat: Silent Hill: Downpour

KAZUO: Konami sporo ryzykuje skacząc tak z SH z kwiatka na kwiatek, a sprawy nie ułatwia fakt, że eksperymentują na względnie świeżych teamach (no bo niby jakie doświadczenie posiada Vatra Games?). Mimo wszystko informacje podane jak dotąd przez developera na temat gry pozwalają czekać na nią z wypiekami. Oby tylko nasi sąsiedzi nie przejechali się na własnych ambicjach...

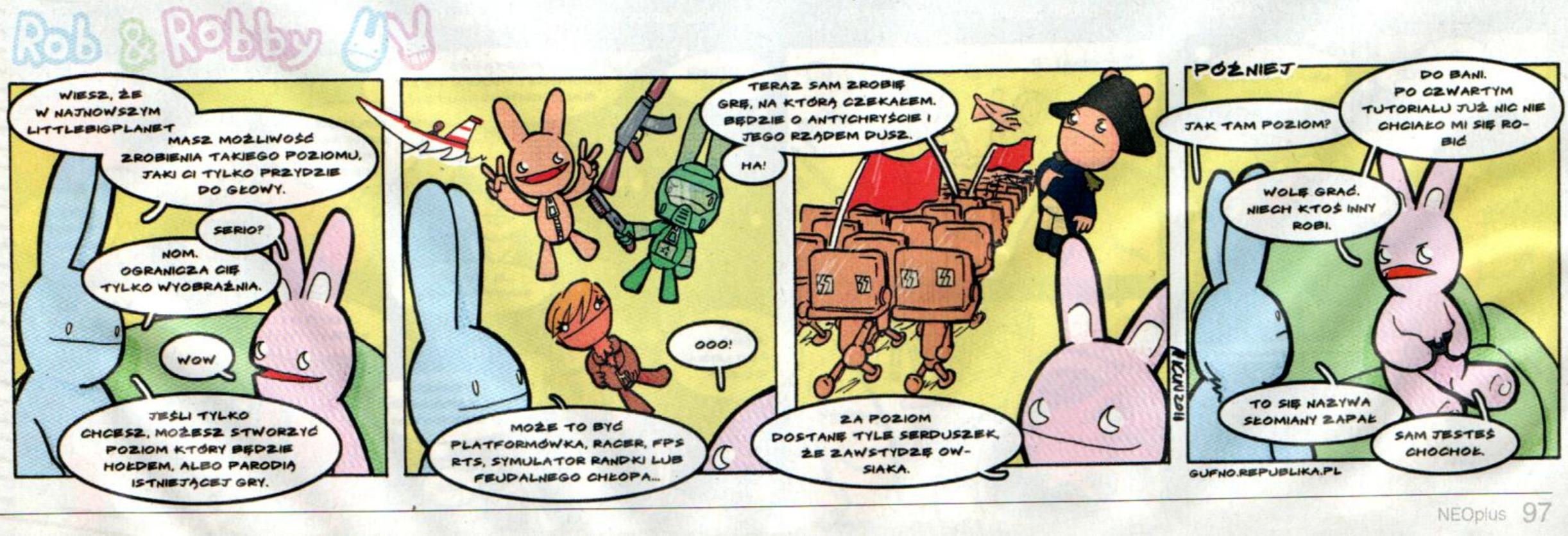
PSYCHO-MANTIS: Liczę, że będzie to najlepszy SH od czasów dwójki. Ale baaardzo zmartwiła mnie informacja, która doszła do mnie, jakoby w grze nie było „kieszeni" i broni. Jeśli tak będzie to znowu lipa.

Temat: Final Fantasy XIII-2

PAWLIK: Mam nieodparte wrażenie, że XIII-2 to rozwinięte DLC, które miały się ukazać, ale uznano, że więcej zarobią, jak zrobią nową grę.

DANTE2003: Mnie tylko interesuje, czy wprowadzą różnorodność do gry: miasta, minigierki, proste zagadki logiczne, więcej osób, do których można zagadać, może jakąś karciankę. Te elementy same w sobie nie stanowią o jakości gry, ale nie pozwalają znudzić się nawet najlepszemu systemowi walki. Jeśli przynajmniej część z nich się pojawi, a fabuła będzie bardziej dynamiczna i dramatyczna to FFXIII-2 ma szansę być tym czym miała być XIII.

Dołącz do dyskusji na forum.neogo.pl



O LASKACH, MŁODOŚCI I EMERYTURZE, A TAKŻE O PRZYSZŁOŚCI I MIGOTANIU PRZEDSIONKÓW

Taka w EMPiKu rozmowa.

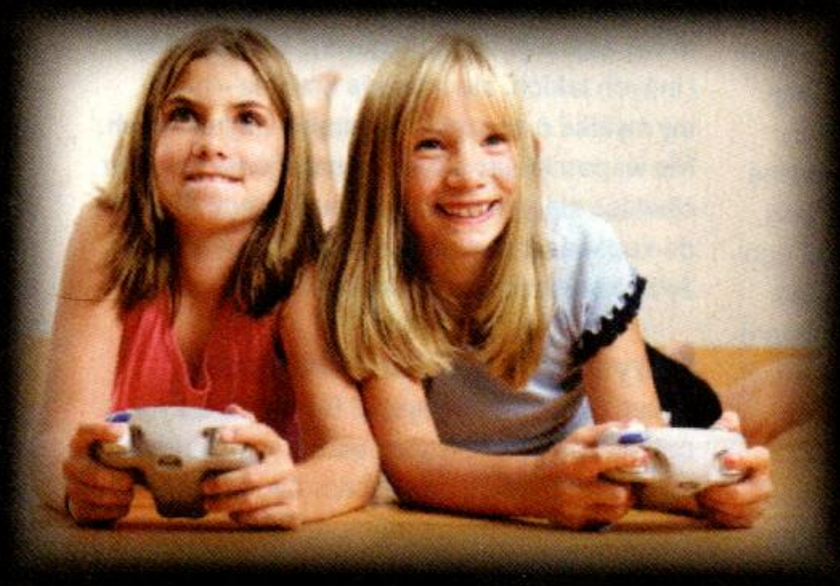
- Oooo... LBP nowe!
- Co?
- Little Big Planet.
- Weź, nie mam już nerwów do Sackboya, a poza tym nie wiem, czy poprawili grę na lepsze.
- Przecież ona wyszła czternastego chyba, czy piętnastego. To już recenzje są.
- Znam. Ale wiesz, kolesie od Media Molekjul to są pasjonaci. Nikt im nie skoczy. To jest przyszłość.
- A skoczą, wiesz kto?
- Kto?
- Twoja stara.
- A twoja stara jest taka gruba, że jak spada z łóżka, to w obie strony naraz.
- Ale tak na serio, wiesz kto?

I... Nie dosłyszałem. Choć czasem przychodzi mi do głowy, że „dziś sam jestem dziadkiem", to nigdy tak dosadnie, jak w takich chwilach jak ta. Bo niby nic w tym dialogu wyjątkowego nie ma. Ale jednak. Wyliczmy parę kwestii wyjątkowych, o których nie wiecie.

Po pierwsze: został wygłoszony przez dziewczyny. A dziewczyny grają ostatnio srodze. Może nieco mniej niż chłopakowie, ale jeśli nie grają, to nie dlatego, że jest trudno, tylko dlatego, że co innego je kręci. Chłopaków raczej kręci współzawodnictwo, dziewczyny raczej kręci nawiązywanie relacji. Przy czym kluczowe jest tu słowo „raczej". Stąd też zdarzają się dziewczyny, które robią w Excelu tabelki racjonalizacyjne strategii do gier oraz chłopaki, które wolą bawić się w dom. Niestety. Rośnie liczba miłośniczek gier. I nic dziwnego, bo nic tak nie motywuje, jak ciągłe gadanie, że się jest na coś za słabym. Wie o tym wielu, zwłaszcza pewnie Bill Gates, któremu w szkole moczyli głowę w klopie i powtarzali, że nic nigdy nie osiągnie, gdyż jest pranerdem. A dziewczyny mają większą motywację, bo wiedzą, że im trudniej i wszyscy na nie patrzą. Mają też fajną motywację, bo wciąż są rodzynkami. A jedna laska na kilku chłopa, to sytuacja dość niecodzienna i folklor grupy rośnie, bo samczykowie dostają rujki instynktownie, czy tego chcą czy nie. To jest pierwsza sprawa związana z tym dialogiem.

Teraz druga. Dziewczyny, które o tym rozmawiały miały po jedenaście lat. A skoro jednenastoletnie laski mają taką wiedzę o LBP, to szacunek. I mniejszy szacunek dla mnie. Bo okazuje się, że sporo recenzenckiej wiedzy o grach, to powszechnie znane frazesy i nie ma się co lansować „na datę wydania", czy producentów. Jedenastoletnie laski to już wiedzą. I wcale nie mają tego za coś wyjątkowego. Mnie zmroziło i dostałem migotania przedsionków.

Dalej. „To jest przyszłość" – mówi jedna z lasek i znów czuję się gotów do przejścia na emeryturę. Bo ja też tak uważam. Nie wiem co ona miała na myśli, ale wiem co ja. Nowe podejście do marketingu zakłada, że użytkownik jest współtwórcą produktu. Czyli jak zakładam portal informacyjny, to każdy może go sobie tak skonfigurować, żeby wyświetlały mu się takie działy, jak chce. Jak oglądam TV, to mam jeden kanał – kanał nagranych przez siebie programów z innych stacji. Jak mam codzienną dawkę wiadomości do obczajenia, to mam zestaw RSSów. Program do zarządzania RSSami, podcastami, newsami. Ponieważ informacja nie jest już niczym rzadkim, w cenę poszły programy, które filtrują nam rzeczy niepotrzebne. I w jedno miejsce ściągają to, czego codzienny update przyjmujemy z radosnym furkaniem. Każdy poważniejszy program ma skórki, kolory, tapety, układ przycisków – jest maksymalnie konfigurowalny, żeby było widać, że to „mój". Każdy chce coś robić, poprawić, dorobić swoje.



LBP2 JUŻ PRZESTAJE BYĆ GRĄ, A ROBI SIĘ MULTIBOXEM Z NARZĘDZIAMI DO TWORZENIA RÓŻNYCH GIER. „2 MILIONY LEVELI W LBP? TO CIEKAWI JESTEŚMY, CO ZROBICIE Z TAKIM EDYTOREM! LBP2". PLAYSTATION 3 – PLATFORMA DLA PLATFORMY DO TWORZENIA GIER. PROSTE

W grach podobnie – sami sobie robimy. LBP2 już przestaje być grą, a robi się multiboxem z narzędziami do tworzenia różnych gier. „2 miliony leveli w LBP? To ciekawi jesteśmy, co zrobicie z takim edytorem! LBP2". PlayStation 3 – platforma dla platformy do tworzenia gier. Proste. Tu już metoda „użytkownik sam robi sobie produkt" posunęła się dwa kroki do przodu. I nic dziwnego. Podobnie robi Razor, wypuszczając laptopa Switchblade, gdzie na klawiszach wyświetla się ich taka funkcja, jaką sobie ustawimy. Polecam uwadze. Tak to ma wyglądać i do tego zmierzamy. A czemuż by nie? Skoro ludzie mają pomysły, ale nie umieją pisać informatyczną grypserą, to trzeba im dać edytor, gdzie nie zobaczą ani linii kodu i uwolnić neurony. Tak jak kiedyś stworzono edytory stron WWW – przesuń, upuść obrazek, zamiast pisać <a href.... itd. Więc laski lat jedenaście znów pocisnęły srogim warsztatem – to jest przyszłość. Bo przyszłością jest wszystko to, co można sobie na maksa samemu poustawiać, wtrącić się w to, zostawić swoje trzy grosze i pochwalić się innym swoimi wypocinami. Jeśli uważacie, że jesteście świetnymi kompozytorami i dokomponowalibyście coś na gitarze, to ogólnie wiadomo, że brak umiejętności gry na gitarze w niczym tu nie przeszkadza. Jest mnóstwo narzędzi do komponowania na wszystko.

Dalej. Nikt im nie skoczy. Tu właśnie nie wiem. Bo zastanawiałem się, kto może skoczyć takim ludziom. Jaki zespół zadaniowy. I właściwie wymyśliłem, że to nie oni są dla siebie największym wrogiem i konkurencją. Bo nie takie osoby tworzą gry. Tak samo, jak nie takie osoby robią samochody, domy i wszystko. Nie artyści. Wszystko to robią księgowi.

- Ależ to będzie super samochód!
- A na kiedy? Za ile godzin pracy będziemy musieli panu zapłacić?
- Za tyle i tyle.
- To nie mamy tyle. Możemy połowę.
- Ale to nie będzie już taki dobry samochód. Będzie gorszy.
- Z miejsca ruszy?
- Ruszy.
- No to nam wystarczy. Resztę załatwią państwo z marketingu.

Podobnie z grami.
- Ta gra będzie na lato.
- Nieeee, nie. Musicie zdążyć na późną zimę. Mamy kontrakty, kasę, nikt wam za siedzenie przy biurku tyle nie będzie płacił.
- Ale... nie będzie...
- Uruchomi się?
- Tak.
- No i wystarczy. Dopaczuje się itp. Nie ma kasy na nic innego. Sorry.

Każdy produkt na rynku to kompromis między kreatywnymi marzycielami go tworzącymi, a realnymi terrorystami z działu księgowości. Można by uznać, że ludzie wymyślili już znacznie więcej i fajnych rzeczy, niż mamy na półkach, tylko nie potrafią do tego przekonać księgowych, dlatego nikt tego nie produkuje. Albo inaczej: na półkach znajduje się tylko to, do czego ludzie potrafią przekonać księgowych. Toteż po raz kolejny chłopakom od LBP należy się podium za pokonanie księgowych i wypuszczenie tytułu naprawdę dającego do myślenia.

A ja to się muszę poważnie zastanowić nad emeryturą. Albo zakolegować się z tymi laskami, skoro mają taką wiedzę i tak inspirują do refleksji. Niestety, do tego trzeba skręcić telefony do tych lasek, w czym nigdy nie byłem najlepszy, a i wiek tu także nie pomaga. Ech... //Old Grabarz

WARRIORS LEGENDS OF TROY™

4 MARCA 2011
BITWA O TROJĘ
PO RAZ PIERWSZY W HD!

3000 LAT TEMU OPOWIADANO O SILE HEROSÓW
TAK POTĘŻNYCH, ŻE MOGLI STAWIĆ CZOŁA ARMII.

DLA MIŁOŚCI POPŁYNĘLI W ŚWIAT.
DLA RODZINY SKŁONNI BYLI DO NAJWIĘKSZYCH POŚWIĘCEŃ.
DLA HONORU PRZECIWSTAWIALI SIĘ WOLI BOGÓW.
WALCZYLI W BITWACH, KTÓRE WSTRZĄSNĘŁY ŚWIATEM.

WWW.TROY-GAME.COM

18 www.pegi.info

PS3 PlayStation 3

XBOX 360

XBOX LIVE

KOEI

KT TECMO KOEI EUROPE LTD.

GALAPAGOS interactive

Warriors: Legends of Troy and the KOEI logo are registered trademarks or trademarks of KOEI Co., Ltd. © 2010 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. , PlayStation and are trademarks or registered trademarks of Sony Entertainment Inc. All Rights Reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

16
www.pegi.info

NADCHODZI APOKALIPSA

16.03.11

MOTORSTORM.COM

PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe